STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

MAGYARORSZÁG LE TABB JÁTÉKMAGAZINJA

DISCO ELYSIUM

A DETECTIVE RPG

Egy művészekből alakult mozgalom, rengeteg lehetőség, festményszerű környezet, nyomozással teli kalandok az Elysiumban.

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!

BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

BEST OF 2018

Összegeztük 2018-at, majd veletek választottuk meg az év játékát.

INSURGENCY: SANDSTORM

Mindenkihez szól, mégis kicsit realisztikusabb az átlagnál.

ETS 2 - BEYOND THE BALTIC SEA

Tovább bővült a rendkívül népszerű kamionos szimulátor.

PC GURU 2019. 01.
19001
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

M. NIGHT SHYAMALANTÓL, A SEBEZHETETLEN ÉS A SZÉTTÖRVE ÍRÓ / RENDEZŐJÉTŐL
JAMES McAVOY
BRUCE WILLIS
SAMUEL L. JACKSON
ÜVEG
PRODUCER M. NIGHT SHYAMALAN JASON BLUM MARC BIENSTOCK ASHWIN RAJAN ÍRTA ÉS RENDEZTE M. NIGHT SHYAMALAN
UNIVERSAL
A UNIVERSAL RELEASE
BLUMHOUSE
BUENA VISTA INTERNATIONAL
© 2018 BUENA VISTA INTERNATIONAL, INC.
JANUÁR 17-TŐL A MOZIKBAN!
Tizenhat éven aluliak számára nem ajánlott
16

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Szerkesztő
Szűcs Annamária (Dreamer) • dreamer@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Szöllösi Kristóf (SteelSaint)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

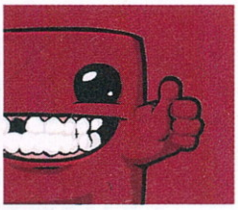
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2019/01-es számához PC-s, steames Trulon: The Shadow Engine játékot csomagoltunk. A részletek a 6. oldalon olvashatók.

A szerkesztők játékra és munkára egyaránt az **AOC AG322QCX** és **Q3279VWF** típusú monitorjait használják.

ISSN 1217-6389



2019. JANUÁR
ÚJ ÉV, ÚJ KALANDOK

Kis karácsony, nagy fenyőfa, még nagyobb dobozok, újabb zoknik és nyakkendők, testápolócsomagok; kis mosolyok, nagy mosolyok, lehullajtott tűlevelek; lángoló fazekak, odaégett ételek, morgó családtagok, üvöltöző szomszédok, repülő karácsonyfák; szánkózás, felborulás, sírás-rívás, magányos szenteste, családi szenteste, teli gyomor, rosszullét, bejgli és halászlé látástól Mikulásig, napokig mozdulatlanság és szuszogás. Jön a szilveszter, „jajj, hova menjünk", kötelező buli, kötelező Sas-kabaré, „iszom alkoholt", „nem iszom alkoholt", „túl sokat ittam", „nem ittam eleget", újévi fogadalom, nincs fogadalom, mindenki részeg, mindenki józan, hát, helló, 2019!

Csak egy rövid összegzés a lehetőségekből, bár remélem, ennél összességében nemcsak jobban, de bizony színesebben is telt az év utolsó egy-másfél hete, mindenki túlvan a kötelező kajakómán, ajándékozáson és bulizáson. Utólag már könnyű okosnak lenni, de azt évekre előre is elmondhatom, hogy azért ne az ajándékozás legyen a lényeg, hanem az, hogy a családdal és a szeretteitekkel töltsétek az időt, elvégre erről szól az ünnep, amit aztán sikerült pont az ellentétjére fordítani a bevételek kedvéért. Fogadalmakra meg nincs szükség, a lényeg az elhatározás, az akarat. Meg persze az, hogy miközben másokkal is törődünk, jól érezzük magunkat, erre pedig 2019-ben is bőven lesz lehetőségünk. Februártól iszonyatos dömping jön, egy-egy héten több komolyabb megjelenés is várható, avagy mindenki kösse fel a pénztárcáját, ez bizony nem tréfa. És hogy mi a leírtaknak a legfontosabb lényege? Nos, ahogyan gamerként 2018 is jó év volt, úgy előreláthatólag 2019 sem tűnik rossznak, és mivel nekünk a közhiedelemmel ellentétben rengeteg életünk van, és mindegyik más, hát, nem lesz okunk a panaszra.

Tavaly sem volt, persze, ennek ékes bizonyítéka az összegző listánk, amely mind a magazin íróinak, mind pedig az olvasók véleményét megmutatja, a kettő pedig sokkal közelebb áll egymáshoz, mint azt bárki gondolná. Már csak azért is, mert elmondhatom, hogy aki jelenleg a szerkesztőséget gyarapítja, az megszállott játékos, és kizárólag az élményért veti bele magát a rengeteg kalandba, nem pedig azért, mert ez egy „munka". Persze, a magazin elkészítése az, de a tesztelés és cikkírás? Nos, ez inkább hobbi és elköteleződés, és köszönjük, közben remekül érezzük magunkat. Annyira, hogy pár régóta tervezett változtatást is eszközöltünk, a gépigény elhagyását például Chochóval már másfél éve elterveztük. Most megvalósult, ennek hála pedig a dizájn is modernebb lett. Remélem, tetszeni fog.

Éppen ezért decemberben sem unatkoztunk, noha tényleg úgy tűnt, hogy a stúdiók az utolsó hetekben még bármit piacra dobnak, miközben azt mondják: „áhh, erre már nincs több időnk/energiánk, jó lesz így is, aztán karácsonyra megveszik, bármilyen legyen". Emiatt a Just Cause 4 csalódásnak bizonyult, ahogy az ördögi Lucius 3, a felújított Asterix & Obelix, a talán feleslegesen előrángatott Jagged Alliance, az Earth Defense Force, valamint a még kicsit kiforratlan Mutant Year Zero is. Viszont értek minket pozitív csalódások is, így például a Ride 3 kellőképpen jól sikerült (legalábbis szakértőnk, Gebbbe szerint – én két verseny után majdnem eret vágtam magamon, és hagytam az egészet a fenébe), az Insurgency: Sandstorm egyből bekerült műfajának 2018-as legjobbjai közé, a Forza Horizon 4 első nagyobb DLC-je meg hozta az alapjátéktól megszokott minőséget.

A vegyes képen talán előzeteseink is javítanak, elvégre a közkedvelt JRPG címekből táplálkozó Edge of Eternity is egészen ígéretes, a címlapon feszítő Disco Elysium pedig valami igazi különlegességnek tűnik. A látványvilág mellett itt nagyon fontos a tény, hogy egy művészeti mozgalom szülte a produkciót, és amellett sem lehet elmenni szó nélkül, hogy mennyire összetett a játék rendszere. Érdemes elolvasni az előzetes melletti interjút, mert nagyon sok minden kiderül belőle – ha az alkotók nem szúrják el a lehetőséget, ez a kalandjáték lehet 2019 egyik titkos reménysége. Persze sok más egyéb várt cím mellett, mert, ahogy mondtam, azokból lesz bőven. Mi pedig, ahogyan mindig, be is számolunk majd róluk. Tartsatok velünk akkor is! Plusz, ahogyan mindig,

A GURU LEGYEN VELETEK!
Böjti

ELMÚLT A KARÁCSONY, A RENGETEG BEJGLI ÉS HALÁSZLÉ OKOZTA EXTRA FELESLEGGEL JOBBAN BEVÉDTÜK MAGUNKAT A HIDEGGEL SZEMBEN, SZILVESZTERKOR VALAKI ÁJULTRA ITTA MAGÁT, VALAKI MENEKÜLT A PETÁRDÁK HANGJA ELŐL. MÉGIS, EZEKET AZ ÉLMÉNYEKET HOGYAN KÉPZELNÉD EL VIDEOJÁTÉKBAN? MILYEN LENNE A TÖKÉLETES KARÁCSONYI ÉS/VAGY SZILVESZTERI SZIMULÁTOR, AMIÉRT REMÉNYEID SZERINT BEZSEBELNÉD AZ ÖSSZES LÉTEZŐ DÍJAT?

Böjti

A szilveszterit octodades marhaságként képzelném el, ahogy laza mozgással minden piát el kell fogyasztani, a végén megdöntve valakit. A karácsonyi viszont összetettebb játékmechanikát igényel – panelházzal, dübörgő szomszédokkal, ablakon kirepülő fákkal volna az igazi.

Dreamer

A kérdésről zsigerből eszembe jutott az a bizonyos küldetés a Red Dead 2-ből, ahol elugrunk a legközelebbi ivóba, persze csak egyetlen sörre. Ugyan ittas állapotban még nem kánkánoztam, de az a misszió elég akkurátusan reprezentálja a szilveszteri dorbézolást. LENNY!!!

Peti, a dizájner

Én egybe venném az ünnepeket, kezdődne a Mikulás szimulátorral, csomagolás és szervezés, kihordás rénszarvas szánnal. Aztán shopping-szimulátor, fafaragás, majd lopakodás a fához az ajándékokkal. A vége a szilveszteri koktélkeverő- és tűzijátékkal durrogtató szimulátor lenne.

SteelSaint

A trendeket figyelembe véve én mindenképp egy battle royale címben gondolkodnék, amikor január elsején másnaposan ébredünk a lakás egy véletlenszerű pontján, és a száradt bejglidarabokat felhasználva kell a többi játékossal megküzdenünk az utolsó pohár vízért.

wilson

Elég nehéz lenne szimulálni, ahogy nap mint nap teletömöd magad édességgel és ételekkel, miközben a széken/kanapén/fotelben tespedve nézel végig/játszol végig mindent, amire az azt megelőző 300+ napban nem volt időd. De ha valaki megcsinálja, örömmel kipróbálom!

Bate

Egy petárdázó szimulátort el tudnék képzelni: a megfelelő pillanatban kell eldobni, hogy a legnagyobbat pukkanjon, illetve pontot érne, hogy mennyire sikerül közel dobni másokhoz. Aztán az külön feladat lenne, hogy elmenekülj azok elől, akik pofán akarnak vágni a hajigálásért.

bodak

Az én „karácsonyi szimulátorom" egy multiplayer játék, melyben az egyik oldalon a plázát megrohamozó tömegben elvegyülve nulla forintból kell „megvásárolni" az ajándékokat, a másik csapat pedig biztonsági őrként, sokkolóval és gumibottal igyekezne ezt megakadályozni.

AliceWake

Szerintem a tökéletes karácsony-szimulátor olyan, mint a tavalyi volt. Konkrétan nem létező. Bár, ha van földművelésügyi szimcsi, kamionos, meg vonatos, akár kari szimulátor is lehetne, de nem tudom elképzelni, hogy megközelítőleg is játszható lenne a koncepció.

Siklara

Karácsonyi témakörben egy Katamari Damacy-klónt készítenék, amiben görgetés helyett a játékos görögne mindenféle kajákra és édességekre, hogy egyre gyarapodjon. Szilveszter-szimulátorral a Hellblade fejlesztőit bíznám meg, és az előző év traumáit kellene újra átélnünk.

Dzséjt

Egy játék, amiben a főhős egy macska, mert a macskáknak buli a karácsony. Játszhatnak a csomagolópapírral, díszeket törhetnek, fákat mászhatnak meg és borogathatnak fel, és a karácsonyi vacsit már azelőtt megkóstolhatják, hogy a gazdi feltálalta volna a családnak.

Tartalom

ELŐZETES

016 Disco Elysium
018 Disco Elysium interjú

EARLY ACCESS

020 Edge of Eternity

TESZT

024 Just Cause 4
026 Battletech Flashpoint
028 X4: Foundations
030 Asterix & Obelix XXL 2
032 Artifact
033 Book of Demons
034 Jagged Alliance: Rage!
036 Lucius 3
038 Insurgency: Sandstorm
040 Atelier Arland series Deluxe Pack
042 Pro Fishing Simulator
043 Strategic Command WW2: World at War
044 Ride 3
046 Forza Horizon 4: Fortune Island
048 Mutant Year Zero: Road to Eden
050 Earth Defense Force 5
051 Euro Truck Simulator: Beyond the Baltic Sea
052 Override: Mech City Brawl
054 Kenshi
056 Super Smash Bros. Ultimate
057 Yo-kai Watch 3
058 Sid Meier's Civilization 6

HARDVER

072 Razer Nari Ultimate teszt
073 Trust GXT 435 Ironn teszt
074 Lenovo Ideapad 330s teszt
076 Dell Inspiron G3 3579 teszt
078 PlayStation Classic teszt

ROVATOK

008 Best of 2018
060 Mobiljátékok
062 Warframe rovat
064 Hazai termés
068 Radar alatt
070 Mentőöv
080 Levrov

024

TESZT

JUST CAUSE 4

Rico ezúttal a szelek szárnyán, pontosabban egy tornádóval érkezik, de csalódást kell okozzunk, mert ez a kaland most nem éppen fergeteges.

026

TESZT

BATTLETECH FLASHPOINT

A Battletech-univerzumban még rengeteg kiaknázatlan téma és csata van, amit az első komolyabb DLC is bizonyít, bár a java még hátra van.

038

TESZT

INSURGENCY: SANDSTORM

Hogy az arcade-esebb és a szimulált háborúk kedvelőinek egyaránt lehet kedvezni, nos, ezt a legújabb Insurgency mutatja meg.

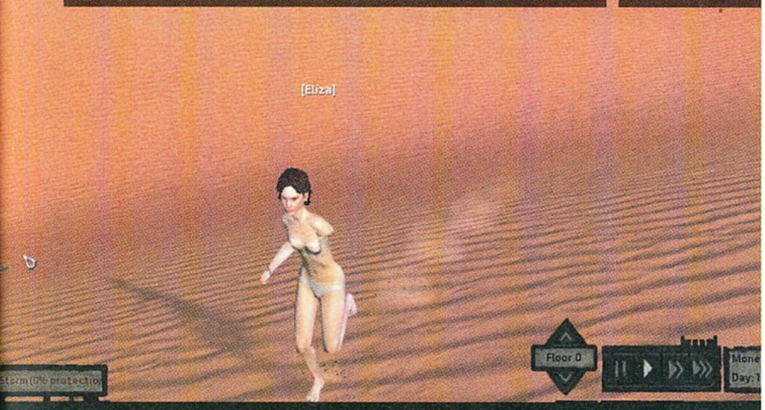
044

TESZT

RIDE 3

A motorozás szerelmesei ismét jól mulathatnak, már ha a Milestone legfrissebb alkotására ruháznak be, bár kihívásból sem lesz hiány.

A HÓNAP TESZTJE 054



KENSHI

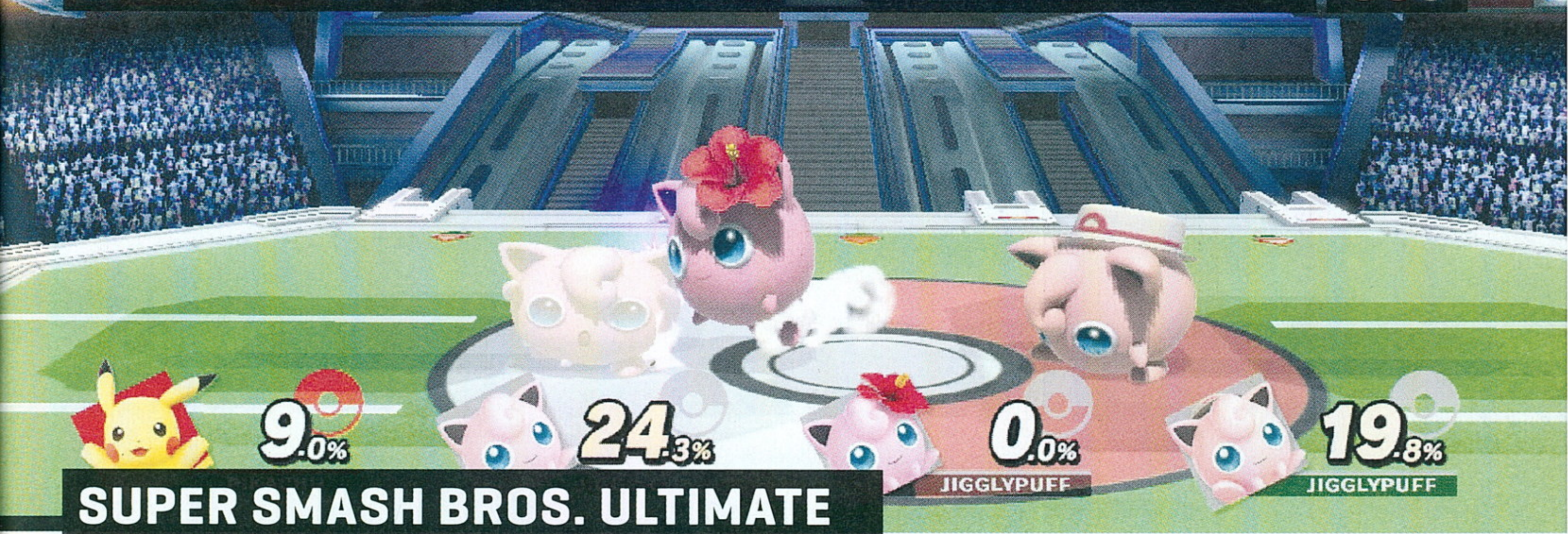
Hogy kb. 10 év alatt mennyi minden történik, mennyire elavul a technológia, azt bizonyítja ez a fejlesztői pokolból szabadult játék is, ám a hosszú munkálatok okozta hátrányt mindenképpen orvosolja a benne rejlő lehetőségek száma, hiszen itt tényleg mi írjuk a történetet.

A HÓNAP ELŐZETESE 016

DISCO ELYSIUM

Ez az a játék, amiről eddig talán nem is hallottál, de ha szereted a kalandjátékokat, a különlegességeket, vagy szimplán megmozgatnád az agyad, akkor biztosan felkerül a listádra, elvégre bámulatos, milyen mennyiségű lehetőséget rejtettek el benne az alkotók.

A HÓNAP JÁTÉKA 056



SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

A Nintendo eléggé épít a kemény magra, amely minden esetben kiáll a japán óriás mellett, az is tény, hogy az elvárásaiknak is maximálisan kedvez. Ezt mutatja a verekedős játék legújabb epizódja, amely tartalmával semmit nem bíz a véletlenre.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

TELJES JÁTÉK:

MJYIP8SBN3WRGTCVJZOI

A kódot a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

ESET KÓD: 3UPTDE5K

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva” egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2019. február 15-ig érvényes.

MIKOR A NAP VÖRÖSRE FORDUL

[ÍRTA ASTRODAVE] **A régi, romantikus, „békebeli" kort mai technológiával vegyítő steampunk stílus és művészeti szubkultúra jegyeit számos remek film és játék ábrázolta már. Ehavi játékunk leginkább az úgynevezett „gázlámpás fantasy" műfajból merít – és nem is teszi rosszul.**

Trulon világának létrejötte tulajdonképpen egy Johan Lillbacka nevű fiatalembernek köszönhető, akinek a fejében megszületett ennek a mesebeli lényektől, valamint modern technológiával felvértezett gépezetektől és katonáktól hemzsegő birodalomnak a gondolata. A karakterek minél részletesebb bemutatásához és az itt játszódó történetek elmeséléséhez felkérte a néhány Shadowrun-könyvvel nevet szerzett amerikai Jak Koke-t, hogy írott formában is színesítse tovább az elképzelt univerzumot – eképpen fogant meg a Shadow Gears elbeszélés ötlete, mely a The Shadow Engine alcímet viselő játék alapjául szolgál.

GŐZLEPTE FANTÁZIA

A háttérsztori szerint egy nap üzenet érkezik egy közeli falucska polgármesterétől, melyben sürgősen a segítségünket kérik, ugyanis Trulon két királyságában (Tripudiában és Maelonban) rejtélyes járvány bukkant fel, aminek következtében hirtelen különös szörnyek jelentek meg a környéken. Eredetileg ugyan édesapánk kelt volna útra, hogy utánajárjon az ügynek, azonban betegségéből való lábadozása miatt kalandvágyó lányán, Gladián a sor, hogy kiderítse, miféle erők állnak a háttérben. Történetünk a szülői házban veszi kezdetét, itt búcsúzhatunk el atyánktól, valamint hátizsákunkba dobhatjuk az első megszerzett tárgyat is.

A finn Kyy Games alkotása leginkább a japán RPG-kből merít. Főhősnőnkkel az idilli természetben, csillogó, kék vizű patakok és zöldellő fák között (netán bűzös ipari telepeken) járva-kelve beszélgethetünk el az ott élőkkel, hogy egyrészt további információkat, újabb részleteket tudjunk meg az eseményekről és a világról, másrészt pedig tőlük kapjuk meg a küldetéseinket is. Azt követően, hogy elhagytuk biztonságot jelentő otthonunkat, tegyünk látogatást a segítségünkre szoruló faluban. A helyszínek között közlekedni a térképen bandukolva tudunk, ahol az említésre méltó területek jelölve vannak.

Miután megérkeztünk, a polgármesterrel szóba elegyedve értesülünk róla, hogy a szomszédos erdőben csak úgy nyüzsögnek a rémes bestiák, akiktől mielőbb meg kellene szabadulni; ugyanitt a helyi gyógyítónak is felcsillan a szeme, ugyanis éppen kapóra jönne valaki, aki beszerezne neki néhány varázsbogyót.

ZSUGAHARCOS

Természetesen nem mindenki lesz velünk barátságos, az erdőbe kiérve rögtön bele is botlunk néhány furcsa teremtménybe. Voltaképpen a velük való harc az, ami igazán érdekessé teszi a Trulont, a körökre osztott összecsapások ugyanis kártyalapok segítségével zajlanak.
A nálunk lévő paklit használva határozhatjuk meg, mit is kívánunk cselekedni az adott fordulóban: többek között növelhetjük a védekező értékünket, megpróbálhatunk kitérni a közelgő csapás elől, netán védtelenebbé téve magunkat erősebb találatokat vihetünk be, vagy szükség esetén több áldozatban tehetünk kárt.

Újabb taktikákat a megbízatások elvégzésével szerezhetünk, illetve a sikeres kimenetelű ütközeteket követően tapasztalati pontokkal gazdagodunk, majd szintet lépve erősödik egy-egy tulajdonságunk (komolyabb sebzést okozhatunk, erősebb lesz a páncélzatunk, ügyesebben használjuk a mágiát, vagy éppenséggel hamarabb kerülünk sorra a csetepaték

ADATOK

KIADÓ
Headup Games

FEJLESZTŐ
Kyy Games

MŰFAJ
szerepjáték

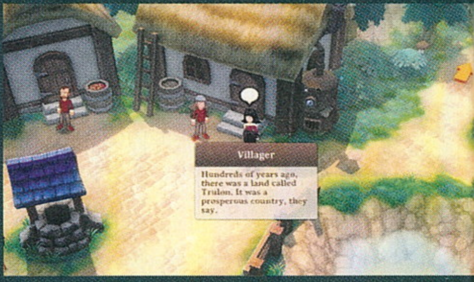
INFO

A Trulon: The Shadow Engine 2016. március 1-én jelent meg PC-re, majd később PS4-re, Xbox One-ra és mobileszközökre. Steamen 19,99 euróba, vagyis nagyjából 6500 forintba kerül.

GÉPIGÉNY

Intel 1,8 GHz CPU, 1 GB RAM, DirectX9 kompatibilis Shader Model 2.0 VGA, 1,3 GB HDD.

Drón bácsi, ne tessék bántani, mi csak a legújabb PC Gurut hoztuk a nyomdába.



során). Mindezek mellett három extra jellemzővel is elláthatjuk karaktereinket, a rendelkezésre álló tárhelyeken ugyanis az itt-ott fellelhető ládákból kieső csecsebecséket helyezhetjük el, melyek például az életerőnket vagy ellenálló képességünket növelhetik, esetleg több manát, netán plusz mágikus sebzést biztosítanak.

Kalandunk során nem kényszerülünk egyedül vándorolni, időről-időre állandó társak szegődnek mellénk. Első cimboránk Ferra, a varázslás nagymestere lesz, segítségével már a komolyabb ellenlábasokkal is felvehetjük a harcot. Az összetűzések során mindenkit külön irányíthatunk és összeállíthatjuk az általuk leghasznosabban bevethető lapokat is.

Míg Gladia valamirevaló szörnyvadászként inkább az erőt képviseli, addig a mágus különféle előnyöket biztosító varázsigéket mormol el, amikkel erősítheti harcostársát, gyógyíthat, vagy végső esetben fel is támaszthat valakit. Kényelmes megoldás tehát, hogy a hadakozás nem ér véget valamelyik karakterünk elhalálozásával, elegendő, ha csupán egyikük talpon marad és megsemmisíti az ellenséget. Idővel aztán további két kalandor szegődik még mellénk: egy fénylő bárdot lóbáló gárdista, valamint egy tolvaj hölgy, ezáltal a kombinációs lehetőségek (és nem utolsósorban túlélési esélyeink) is jelentősen megnőnek.

Na, de uram, egy steampunk játékban vagyunk, itt másról nemigen lehet kérdezősködni, csak masinákról.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzékénél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

AHOL A GÉP ÉS MÁGIA AZ ÚR

Felettébb könnyed kikapcsolódásban lesz része annak, aki némi hamuban sült pogácsát, lézerpisztolyt és varázspálcát a batyuba dobva nekivág Trulon sokat látott földjének. A látványvilág és az animáció jól esik a szemnek, kóborlásunk közben pedig kellemes muzsika szól a háttérben. Kár, hogy a mellékszereplők, de még a főhős sem kapott szinkronhangot, csupán állóképeken a meccset. A fejlesztőcsapatnak mellesleg nem ez az első próbálkozása a kártyalapok világában, hiszen már korábban fellapozták az ördög bibliáját, hogy ihletet merítsenek a Cabals nevű gyűjtögetős anyagukhoz, de ők öntötték végleges formába a Knights of Pen & Paper második részét is. Jópofa ötlet volt az is, hogy a térképen mász- kísér minket utunkon, addig a későbbiekben eljutunk egy kastélyba, majd a városban feketén füstölgő gyárkémények, romok és furcsa szerkezetek fogadnak – cseppet sem tárt karokkal. Roppant kézre álló az irányítás is, hiszen kontrollert vagy billentyűzetet nem is kell igénybe vennünk, mindössze egy kényelmes egérre van szükség csapatunk irányításához, illetve a tárhelyünk is egy kattintással hozzáférhető.

A The Shadow Engine egy teljes univerzummal rendelkezik. 2007-es, kezdeti koncepciórajzok alapján készült el 2016-ban a Shadow Gears című Trulon-regény.

osztják meg velünk gondolataikat. Mindazonáltal a kártyákkal vívott csaták a körülbelül 50 fellelhető lapnak köszönhetően meglehetősen változatosak, ügyesen lehet velük variálni és trükközni – minden a helyes időzítésen múlik, hiszen ellenfelünk legyengült páncélzatát egy megemelt támadóerejű rohammal könnyedén kihasználhatjuk, mindemellett egy jókor ellőtt újraélesztő varázs is könnyedén a mi oldalunkra fordíthatja kálva rendszeresen váratlan események történhetnek; egy alkalommal például egy felbőszült állatsereg állta az utamat, máskor egyszerűen csak egy ládába botlottam, ami hasznos holmival ajándékozott meg, de találtam kék gömböcskét is, ami plusz tapasztalati pontot kínált a szerencsés vándornak. A meglátogatható területek sem egyhangúak, hiszen míg kezdetben zubogó patakok és fák között lágyan lengedező szellők hangja

A Trulon mellett tehát semmiképpen se menjenek el szó nélkül azok, akik jó viszonyt ápolnak a régi JRPG-k körökre osztott harcrendszerével (a pixelgrafikás animációk is az ősökre utalnak vissza), nem túlzottan csavaros és szerteágazó, mindazonáltal jópofa sztorira vágynak, vagy éppenséggel (többnyire a stílusból fakadóan) nem hiányolják a többszemélyes módot.

Azok figyelmére is számot tarthat, akik szívesen oldanának meg kisebb fejtörőket a sok összecsapás, csevegés mellett, bebolyonganának egy varázslatokkal és furmányos gépezetekkel teli különös világot, és szívesen töltik az idejüket gyűjtögetős-pakliösszeállítós kártyajátékokkal. A gépigény tulajdonképpen elhanyagolható, így nemtől, kortól függetlenül bárkinek ajánlható műről van szó, amit örömmel nyújtunk át így az év elején, ezzel indítva az esztendőt.

BEST OF 2018

Megválasztottuk a legjobbakat

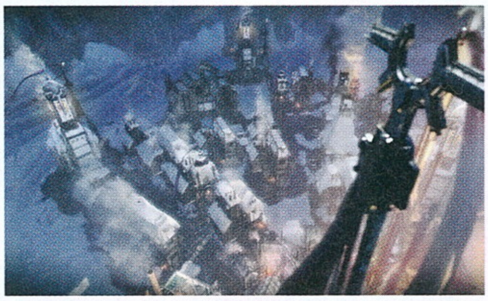
[ÍRTA BÖJTI] Hallottam olyat, hogy 2018 nagyon rossz év volt, legalábbis gamer szemmel, a videojátékos felhozatalt figyelembe véve. Nos, ezzel abszolút nem értek egyet, mert számomra a tavalyi esztendő nemcsak a horrorfilmes termést, de bizony a játékfelhozatalt tekintve is nagyon kellemesnek bizonyult. Jómagam minden platformon játszom (na, jó, a Switch kimaradt), és így bizony igen változatos esztendő áll a hátam mögött, amibe a multiplatform megjelenések és az ilyen-olyan exkluzívok egyaránt belefértek. Így pedig már nem lehet okom a panaszra. Persze, voltak 2018-ban is hatalmas csalódások, nagy botrányok, teljesen átlagos címek, amik semmit nem tettek hozzá az iparághoz, de a másolatokon, ötlettelen folytatásokon, lootboxokon és mikrotranzakciókon túl megannyi kalandban lehetett részünk. Mert természetesen a következő oldalakon lévő lista nem az én személyes véleményem (azt egy különálló, keretes részben olvashatod), hanem a magazin íróié összességében. Ahogyan lennie kell, összeszedtem az év legjobban értékelt címeit, a PC Guru értékelései alapján pedig egyetlen esetben sem vált kérdésessé, hogy mi volt az év játéka, melyik cím lehetett műfajának csúcsa. Ha pedig a külföldi, neves díjátadókat nézem, kicsit sem lőttünk mellé. Egyszóval következzenek most 2018 legjobb játékai, univerzálisan – erre pedig szükség is van, hiszen a PC-exkluzív felhozatal egységesen jó volt, de kevés igazán kiemelkedő címet találni a kínálatban. Talán majd idén.

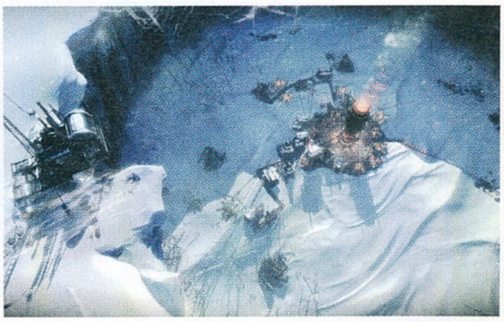
2018 AZ ÉV LEGJOBB STRATÉGIAI JÁTÉKA

FROSTPUNK

ÉRTÉKELÉS: 92% **TESZT:** 2018/05

Mondhatnánk, hogy egy echte PC-s műfajjal van dolgunk, így nem lesz nehéz a választás, de ebben a témában is kiábrándító választ kell adjak: lassan már ez a zsáner sem platformspecifikus, hiszen többek között a fura lényekkel és lopakodással teli Mutant Year Zero, a zseniális és nagyon egyedi látványvilágú Valkyria Chronicles 4, sőt az űr sötétjét sikolyokkal megtöltő Space Hulk is megjelent konzolra, és a lista ezzel még nem is ér véget. Az új Jagged Alliance: Rage! például szintén tiszteletét tette konzolon is, ami azért egészen meglepő fordulat, tekintve, hogy a sorozat kifejezetten PC-s gyökerekkel bír. Ettől függetlenül azonban a legkiemelkedőbb mind közül a This War of Mine-ért felelős 11bit Studios csapatának Frostpunkja lett, amely csak és kizárólag számítógépre jelent meg, ahol már áprilisban megvetette a lábát a dobogó legtetején, hogy onnan halálos, akarom mondani, *fagyos* nyugalommal lökdösse vissza a trónkövetelőket. A komoly kihívással és rengeteg morális felvetéssel rendelkező stratégiai menedzsmentszimulátor a világvégét mutatja be, méghozzá úgy, hogy minden egyes túlélő sorsáért a játékos felel. Bár azt gondolhatnánk, hogy a viszonylag kisméretű játéktér hamar unalmassá teszi a cselekményt, ez nincs így, hiszen a narratíva végig segít szoros kézzel tartani a gyeplőt, rajtunk mindössze csak az múlik, mennyire vagyunk sikeresek az emberiség maradékának életben tartásában. És bizony, ez nemcsak izgalmas, de emlékezetes feladat is, ami végül az év legjobbja lett a saját kategóriájában.





FUTOTTAK MÉG:

TWO POINT HOSPITAL

ÉRTÉKELÉS: 87% **TESZT:** 2018/10

VALKYRIA CHRONICLES 4

ÉRTÉKELÉS: 90% **TESZT:** 2018/10

2018
AZ ÉV LEGJOBB
SZEREPJÁTÉKA

FUTOTTAK MÉG:

WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH

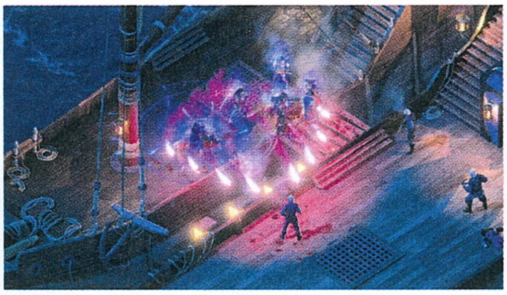
ÉRTÉKELÉS: 92% TESZT: 2018/09

NI NO KUNI 2: REVENANT KINGDOM

ÉRTÉKELÉS: 89% TESZT: 2018/04

PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE

ÉRTÉKELÉS: 93% TESZT: 2018/05



2018-ban a szerepjátékok kedvelői elég jól jártak. Végre elkészült a középkort megcélzó, a fantáziát maga mögött hagyó, bár szimulációnak így sem mondható Kingdome Come: Deliverance, némi felújítást követően visszatért közénk a nagynevű The Bard's Tale, hogy a dungeonök mélyén sajnos az unalommal is megküzdhessünk. Kevésbé vált monotonná a Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom, ami egyben egy fantasztikus mese is, méghozzá csodálatos látványvilággal és hangulattal, sőt az Octopath Travelernek és ezzel együtt a Nintendo Switchnek sincs miért szégyenkeznie. És persze ott volt a World of Warcraft legújabb kiegészítője is. Mindez azonban semmi ahhoz képest, amit az Obsidian tett le az asztalra a Pillars of Eternity folytatásával, ami még az elődre is rávert pár kört. Hiszen milyen lehet az az RPG, aminél a negatívumok között csak a néhány bug, a ritkán leeső fps áll, no és az, hogy a maximalistáknak elrettentő lehet a mérete? Kiemelkedő, amit az értékelés is bizonyít, miközben a Deadfire mindenben igen magasra teszi a mércét, mint egy a legapróbb részletekig átgondolt és rengeteg aprósággal kedveskedő mestermű. Öt év munkája ez, ami minden egyes összetevőn látszódik, sőt a külsőn is, ami a kézzel festett, 2D-s háttereket keveri a 3D-s modellekkel. Plusz nem lehet elmenni szó nélkül a rengeteg írott és elhangzó szöveg mellett sem, elvégre ezekből is bőven van – annyira, hogy ha az előzmény ismerete nem is szükséges, az angol nyelvtudás bizony elvárt rendszerkövetelmény. Ha viszont ez utóbbi is megvan, semmi nem tarthat vissza életed kalandjától.

2018
AZ ÉV LEGJOBB
AKCIÓ-SZEREPJÁTÉKA

FUTOTTAK MÉG:

FINAL FANTASY XV: WINDOWS EDITION

ÉRTÉKELÉS: 95% TESZT: 2018/04

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

ÉRTÉKELÉS: 89% TESZT: 2018/10

MONSTER HUNTER: WORLD

ÉRTÉKELÉS: 95% TESZT: 2018/02

Ebben a kategóriában igazi nagyágyúk versenyeztek, bár a Final Fantasy esetében azért rezgett volna a léc, hiszen nem teljesen új játékról van szó, hanem a tökéletesítgetett, csinosítgatott Windows Editionről – de szerencsére nem kellett megmagyarázni, miért pont ez lett az év legjobbja, elvégre beelőzte más. No, nem az új Assassin's Creed, aminek a szerepjátékosodás kifejezetten jót tett (róla a személyes kedvencemet bemutató keretes írásban olvashatsz), hanem egy olyan sorozat legújabb része, amely már meglehetősen régóta a videojátékos felhozatal része, azonban korábban főleg Japánban, leginkább konzolon, többnyire hordozható masinákon ért el komolyabb sikereket. A legújabb, World alcímű Monster Hunter azonban jött, látott és győzött. Persze, a sajátos stílust el kell fogadni, de akit nem zavar a japános hozzáállás, az egy végtelenül összetett programmal lehet gazdagabb, rendkívül mély játékmenettel, amit hosszú távon nem lehet félvállról venni. A szörnyvadászatnak ugyanis kimondott taktikája, menete van, amihez alkalmazkodni kell, odafigyelve a részletekre, a társakra, a felszerelésre, a nyomokra, a fejlesztésekre – és ha valamit figyelmen kívül hagyunk, az könnyen a vesztünket okozhatja. Noha azt állítottam, erősen japános a stílus, a World még így is láthatóan a nyugatnak (is) készült, így a legközelebb áll ahhoz, ami miatt a Dark Souls is annyira közkedvelt, sőt kihívás is éppen úgy van benne, és jól is néz ki. Szerintem nem is vártunk mást ebbe a szériába. Ja, de, Geraltot, de hamarosan őt is megkapjuk.

2018
AZ ÉV LEGJOBB
VERSENYJÁTÉKA

FUTOTTAK MÉG:

F1 2018

ÉRTÉKELÉS: 85% TESZT: 2018/09

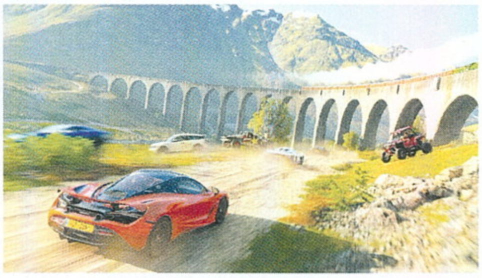
RIDE 3

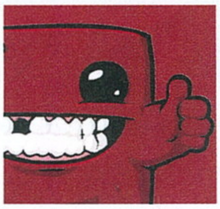
ÉRTÉKELÉS: 84% TESZT: 2019/01

FORZA HORIZON 4

ÉRTÉKELÉS: 95% TESZT: 2018/10

Az előző évben is kimondottan jó volt virtuális versenyzőnek lenni, hiszen bár az év első felében még csak az egy esztendővel korábbi megjelenésekkel róhattuk a pixelutakat, már nyáron beindult a szekér, hogy az arcade-es The Crew 2 nyitott világában kóstoljunk bele a különböző járgányok vízi-légi-földi megmérettetéseibe, hogy azután ősszel és télen még a F1 és a motorozás szerelmesei is kényeztetve érezhessék magukat – utóbbi a Ride 3 volt, amiről ebben a számban olvashatsz bővebben. Mégis, 2018 legnagyobb durranása a témában egyértelműen a Forza Horizon legújabb része lett, amely ismét új környezetben, hegyek és völgyek között vitte tovább a már jól ismert fesztivál-életérzést. Sőt, a Microsoft egyik legnagyobb zászlóshajójáról, a félszimulátorok és szimulátorok között rangos helyezést birtokló Forza Motorsportról leszakadt mellékág idén már nemcsak a saját otthon megvásárlásának lehetőségét kínálta, de változó évszakokat is, amiknek hála hulló levelekkel teli őszben, fagyos, jeges utakkal teli télen, romantikus tavaszban, illetve verőfényes nyáron is hajthattuk a részletesen kidolgozott verdákat. A multiplayer ismét remek, a kínálat széles, a terület hatalmas és rengeteg lehetőséget rejt magában, így aki esetleg eddig kimaradt a jóból, még mindig nyugodtan csatlakozhat, elvégre másfél évig jobb zsánerjátékot esélyesen nem kap, sőt még csak most jött ki az első komolyabb DLC, a kincskereséssel és viharokkal, villámokkal teli Fortune Island, amiről az aktuális szám 46. oldalán olvashatsz bővebben. Az év legjobb versenye ez volt, ha pedig nem hiszed, hát bátran hajts utána!



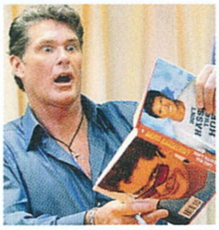


BÖJTI KEDVENCE

Imádtam a God of Wart, nagyon jól szórakoztam a vadnyugaton vagy éppen Pókember bőrébe bújva, ez nem is vitás, sőt még rengeteg programmal sikerült nagyon közeli kapcsolatba kerülnöm, de két cím van, amit kiemelnék. Indie-ként a Forgotton Anne okozott komoly érzelmi hullámokat, miközben látványával is levett a lábamról, míg a nagyobb játékok közül az Assassin's Creed lett hatalmas és kellemes csalódás. Hosszú évek óta a hátam közepére kívántam a sorozatot, de az Odyssey mellett szó szerint ott ragadtam, sőt azóta is rendszeresen érzem, hogy vissza kéne térnem az ókori Görögországba. Változatos, látványos, hangulatos, az RPG elemek pedig kimondottan jót tettek neki. Az év meglepetése és emiatt a személyes kedvenc is egyben.

DREAMER KEDVENCE

Tavaly különösen sajnáltam azokat, akiknek nincs konzoljuk. Most a szokottnál is cudarabb a friss megjelenések PC-s portjaira várni, mert visszagondolva az elmúlt évre azt kell mondanom, hogy – az AC Odyssey mellett – a konzolos játékokkal szórakoztam a legjobban. Habár nem hivatalos, de biztosra vehető, hogy személyes kedvencem, a Spyro Reignited Trilogy, és mindenki más kedvence, a Red Dead Redemption 2 asztaligépes változata jönni fog, de nem lenne jó muri várni rájuk. Egy másik kiemelkedő játék, ami viszont biztosan a Sony konzolján marad, a Marvel's Spider-Man. Az elejétől a végéig élvezetes volt, könnyed, de mégis akadt benne kihívás, és nem érződött túl hosszúnak. És még el sem jutottam a God of Warig.



WILSON KEDVENCE

Utoljára úgy hét éve, a Skyrim megjelenésekor volt az, hogy a világon szinte mindenhol ugyanaz lett az év játéka, és ez most a Red Dead Redemption 2 kapcsán történik meg újra. De 2018 annyira jó év volt játékok szempontjából, hogy egyetlen cím helyett érdemesebb többet kiemelni, főleg azokat, amik esetleg nem kaptak akkora figyelmet és fanfárt, mint megérdemelték volna. Ilyen személyes kedvencem, a Kingdom Come: Deliverance, amely még egy veterán csapattól is fantasztikus volna, hát még egy első címes brigádtól. A középkori életet és hangulatot ennyire hitelesen számomra még egy játék sem adta vissza, de ami még ennél is nagyobb érdeme, az az, hogy úgy volt végig végtelenül izgalmas és szórakoztató, hogy egy másodpercre sem szakadt el a „mindent a realizmusért" alapelvétől. Sehol egy szörny, egy halhatatlan főhős, vagy egy ősi prófécia, csak egy rátermett átlagember.

BODAK KEDVENCE

Eseménydús volt a tavalyi esztendő, az már biztos. Nehéz is választani, hogy mi volt számomra a nagybetűs Év Játéka, hiszen annyi jó cím volt, és idő-, no meg pénzszűke miatt nem is fordult meg a meghajtómon az összes, bármennyire is szerettem volna. A Battletech, a Frostpunk, az Overload, a Two Point Hospital (na, meg a Dead Cells, bár azzal már a korai hozzáférés óta játszom) mind esélyes nálam, mégis egyet kell választanom közülük. Ha már kiegészítőket nem lehet év játékának nevezni (szomorú arc a Civilization VI és Total War: Warhammer II felé), az alapján, hogy mennyire emlékezetes a környezet és a sztori, hogy mennyire hagy mély nyomot bennem – ez alapján az egyértelmű győztes a Frostpunk.

STEELSAINT KEDVENCE

Számomra idén két cím emelkedett ki a felhozatalból: az Assassin's Creed Odyssey és a Marvel's Spider-Man. Előbbi azért, mert egyszerűen tömve van tartalommal, és hosszú órákat tudtam beleölni anélkül, hogy egyszer is ráuntam volna. Jó látni, hogy a Ubisoft tanult az Origins hibáiból, és a fejlesztőknek sikerült tökéletesíteniük ezt a szerepjátékosabb vonalat. A Spider-Man pedig, jobb szavam nincs rá, piszok szórakoztató volt, ráadásul remekül visszaadta a Pókember-életérzést. New York épületei között hálóhintázni valami fergeteges, a történet üt (az utolsó harc jelentette érzelmi hullámvasút szerintem tökéletes), és Stan Lee kameót is kaptunk, szóval tényleg semmilyen fronton nem érheti szó a ház elejét.

2018 AZ ÉV LEGNAGYOBB CSALÓDÁSA

FUTOTTAK MÉG:

WE HAPPY FEW

ÉRTÉKELÉS: 55% TESZT: 2018/09

FALLOUT 76

ÉRTÉKELÉS: 55% TESZT: 2018/12

AGONY

ÉRTÉKELÉS: 32% **TESZT:** 2018/07

2018 olyan szempontból mindenképpen színes év volt, hogy nagyon nagy játékok és hatalmas bukások vagy éppen csalódások egyaránt jellemezték. Sőt, a középmezőny is nagyon erős felhozatallal képviseltette magát, aminek hála tényleg mindenki megtalálhatta a neki való, vagy esetleg szigorúan elkerülendő darabokat. Utóbbiak igen széles tárházzal jelentkeztek, bár inkább csak az elvárások miatt okoztak csalódásokat. Ott van például a We Happy Few, ami az első bemutató után még ígéretesnek bizonyult, azonban az Early Access verzió kipróbálásától kezdve nem volt kétségem

afelől, milyen lesz a végeredmény – és így is lett. Éppen így a Fallout 76-ról sem álmodoztam úgy, mint valami világmegváltó darabja a szériának, a végső változat nem is okozott hatalmas csalódást, maximum aprót, hogy még a minimum elvárásaimat sem teljesítette. Ehhez képest az Agony minden téren bukás és intő jel arra, hogyan nem szabad kiadni játékot. Mert bár a botrányokkal erősítő marketing eleve nem volt szimpatikus, ahogy a „nyissuk meg a pokol kapuját" bullshit duma sem, azzal nem számoltam, hogy a túltolt extrémitást, a sátánista felhangokat gyerekbántalmazással, nemi erőszakkal, jellegtelen játékmenettel, ráadásul tucatnyi buggal és az alapokat érintő hibákkal tetézi a csapat, miközben csak egy szimpla, atmoszférával rendelkező sétaszimulátort kellett volna alkotniuk, hogy kicsit jobban megnyerjék maguknak a közönséget – az azóta érkezett javításokkal azért sikerült kicsit árnyalni a képet. De már van „legrosszabb"-jelöltjük a jövőre nézve, hiszen év végén bejelentették az Agonyhoz készült spin-off, a Succubus fejlesztését. Előre félünk.

2018 AZ ÉV LEGNAGYOBB SIKERVÁROMÁNYOSA

FUTOTTAK MÉG:

KINGDOM HEARTS 3

RESIDENT EVIL 2

ANTHEM

2019 éppen olyan nagyszerűnek ígérkezik, mint amilyen 2018 volt, elvégre már egyből január végétől özönlenek majd azok a programok, amik miatt úgy gondolom, megéri gamernek lenni. Méghozzá – bár természetesen elfogultak vagyunk a PC iránt, de – platformtól függetlenül. Folytatódik a Trials-sorozat, a Sherlock Holmes-széria alkotói a lovecrafti The Sinking Cityvel térnek vissza, a csapatalapú lövöldék kedvelői a The Division 2-ben élhetik majd ki magukat, miközben az őrült száguldozás és a kék sün szerelmesei a Team Sonic Racingben kergethetik egymást. Jön a Star Wars világába betekintő Fallen Order, végre valahára visszatér a Shenmue (legalábbis reméljük), a FromSoftware a Sekiro képében fogja büntetni azokat, akik ezt élvezik, sőt szeretik is, illetve a Nioh és a Rage is folytatást kap. Tovább bővül a Kingdom Hearts, a Mortal Kombat, a Metro, a Far Cry, a Gears (of War), a Luigi's Mansion, a Devil May Cry, a Dead or Alive és a Crackdown világa, sőt még nosztalgiázhatunk is a Crash Team Racinggel vagy éppen a Resident Evil-széria legjobb korai epizódjával. Fontosabb azonban, hogy milyen új

IP-kkel szélesedik ki a videojátékos felhozatal, és bizony ebben sincs hiány. Legalábbis a korábban felsoroltakon túl, amennyiben kiemelkedő darabokat keresünk. Ott a Remedy gyártotta Control, ami ismét különleges darabnak tűnik, vagy a PS-exkluzív Days Gone, esetleg a Dark Souls ihlette Code Vein, sőt személy szerint a kultklasszikus Battletoads visszatérést is kíváncsian várom. Ami azonban jelenleg a legígéretesebb, az az EA égisze alatt megjelenő Anthem, ami kooperatív lövöldeként baromi látványos és hangulatos kalandnak ígérkezik, és ebbe talán a BioWare bicskája sem törik bele.

2018 AZ ÉV LEGJOBB AKCIÓJÁTÉKA

FUTOTTAK MÉG:

MARVEL'S SPIDER-MAN

ÉRTÉKELÉS: 93% TESZT: 2018/10

DARKSIDERS 3

ÉRTÉKELÉS: 88% TESZT: 2018/12

GOD OF WAR

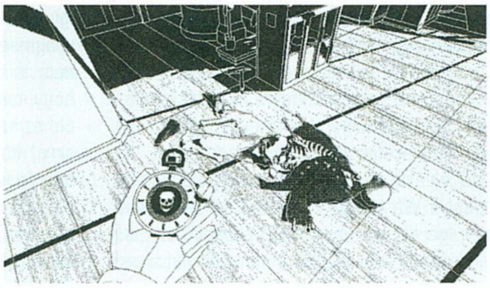
ÉRTÉKELÉS: 98% **TESZT:** 2018/05

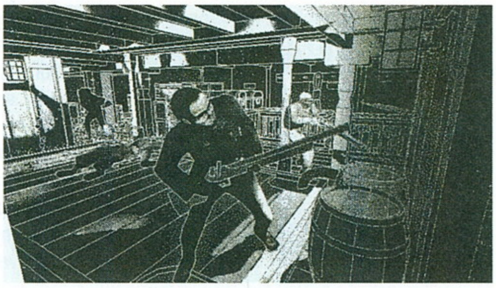
Ebben a műfajban 2018-ban igazi gyöngyszemekre, az átlagosnál mindenképpen jobb címekre bukkanhattunk, pláne akkor, ha nem vagyunk egyik platform elkötelezett rajongói sem. A Darksiders-sorozat legújabb darabja a Dark Souls-fanoknak is eléggé kedvezett, Mega Man visszatérése is igazán dicsőségesnek mondható, emellett a Far Cry ötödik sorszámozott megjelenése is hozta a szintet, amit elvárunk a szériától, sőt a helyszín és a téma miatt talán még a negyediknél is szerethetőbb lett. Kiemelkedő volt még a Red Dead Redemption 2 és a Marvel's Spider-Man is, hiszen a maga nemében mindkettő páratlan alkotás, fantasztikus látványvilággal, erős történetvezetéssel és egyedülálló hangulattal. A legnagyobb meglepetést és katarzist mégis a megújuló God of War okozta. Bár a PlayStation népszerű sorozata utoljára 2013-ban tette tiszteletét, akkor még a PS3-as platformon (Ascension), igazi folytatás a 2010-es harmadik epizód óta nem érkezett. A reboot ezt az immáron sok éves hiányt pótolta, méghozzá a fagyos északra, a valkűrök és villámok közé vezetve a bosszúálló spártait, aki immáron megkomolyodva, felnőve és családos emberként, apaként kerül a történet középpontjába. De micsoda történet ez, kérem szépen, hiszen a 2018-as God of Warnál semmit nem bíztak a véletlenre: miközben a program 4K és HDR mellett méltán pályázhat az év legszebbje címre (erről majd később), hangulata, pályakialakítása, dizájnja, játékmenete, harcrendszere egyaránt közel tökéletes, ráadásul igazi érzelmi hullámvasút a nagyjából 20 órás végigjátszás, aminek a végére szem nem marad szárazon – ezzel együtt zseniálisan megágyaz a lehetséges folytatásoknak. Amiket ezek után természetesen nagy örömmel várunk.

2018 AZ ÉV LEGJOBB INDIE JÁTÉKA

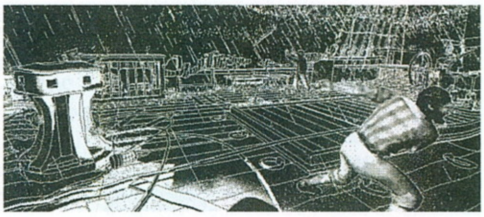
RETURN OF THE OBRA DINN

ÉRTÉKELÉS: 95% TESZT: 2018/11





2018 a kisebb költségvetésű, független játékok terén is egészen erősnek bizonyult, erről a Radar alatt rovatunk is kellő bizonyítékkal szolgált, elvégre az utóbbi 12 számban bőven lehetett ott is kiemelkedő, vagy szimplán csak jó címekkel találkozni. A legjobbak egyébként olyanok közül kerültek ki, mint a roguelike Dead Cells, ami egyben a metroidvania műfaj kiemelkedő alakja, vagy éppen a Subnautica, ami a hosszúra nyúlt korai hozzáférésből kilépve okozott sokaknak nagyon kellemes csalódást. A 20-25 órát könnyen felemésztő, nyitott világú, barkácsolásra és túlélésre összpontosító víz alatti játék egy picivel gyengébb évben simán lehetett volna a legjobb is. De nem abban az esztendőben, amikor még a Forgotton Anne is csak a második helyig jutott. Utóbbi kaland-platformer egy varázslatos utazás az elveszett tárgyak világába, igazán emlékezetes karakterekkel, rajzfilmes és felejthetetlen látványvilággal, választási lehetőségekkel, alternatív befejezéssel... igazi katarzissal, szóval a zsebkendőt tessék csak nyugodtan bekészíteni. A legjobb azonban a minimalista stílusú Return of the Obra Dinn, Lucas Pope, a szintén nagysikerű Papers, Please alkotójának új műremeke, ami látszólag akár 20 éve is megjelenhetett volna, de hangulata és játékmenete olyan erős, hogy nem lehet szó nélkül elmenni mellette. Maga a történet pedig egy érdekes és az agyunkat valóban megmozgató nyomozás, melynek során egy kihalt hajón nyomok után kutatva kell megállapítani, mi történt az utasokkal. Spoilerezni nem szeretnénk, így legyen elég annyi, hogy akinek a leírás egy kicsit is felkeltette az érdeklődését, illetve a sajátos látvánnyal is szimpatizál, az bátran essen neki a játéknak. És ha lehet, a Forgotton Anne-t se hagyja ki!



FUTOTTAK MÉG:

FORGOTTON ANNE

ÉRTÉKELÉS: 92% TESZT: 2018/05

DEAD CELLS

ÉRTÉKELÉS: 90% TESZT: 2018/09

2018 AZ ÉV LEGJOBB KONZOLOS JÁTÉKA

GOD OF WAR

ÉRTÉKELÉS: 98% TESZT: 2018/05

Nem lehet elvitatni – és ez az év végi összesítő eredményein is egyértelműen látszódik –, hogy bár az előző esztendő remek játékokkal volt tele, a legkiemelkedőbb darabok néhány kivétellel konzolokra is megjelentek, vagy éppen csak azokra lettek kiadva. Legyen szó verekedős címekről (Super Smash Bros. Ultimate), versenyzésről (Forza Horizon 4), netán akciójátékról vagy kalandról, bizony beerősítettek a gyártók, ami egyben azt is jelzi, hogy egy-két éven belül tényleg generációváltás várható, elvégre akkortájt szoktak ilyen ütemben megszületni a platformspecifikus klasszikusok. A Red Dead Redemption 2 ugyan esélyesen számítógépekre is érkezik a továbbiakban, ezért azt exkluzívnak nehezen lehet nevezni, de mindenképpen kiemelkedő darabja lett az évnek, emellett a vadnyugati bűnsztori jelenleg még csak PS4-en és One-on érhető el. A Marvel's Spider-Man és a Detroit: Become Human már más kérdés, ráadásul mindkettő bitang erős, gyönyörű és nagyon hangulatos, más-más szempontból emelkedve ki az átlagból. Hiszen Pókember történetét ilyen kiforrott formában még nem láttuk megjátékosítani, tele érzelmekkel és nagyszabású pillanatokkal, emellett a Detroit az a program, ahol még a legelhivatottabb ellenzők is el-elbizonytalanodnak azon, honnan számít valami élőnek, mikortól vehetjük a mesterséges intelligenciát személyiségnek. De még ezen alkotások sem rúghattak labdába a God of War mellett, ami egy sokkal érettebb és kidolgozottabb változata a korábbi szériának, ami azért elég nagy szó, hiszen több generáción át volt a sorozat a PlayStation egyik legfontosabb címe. És úgy tűnik, hogy ez a továbbiakban sem változik. Kimondottan ajánlott vétel, ne is gondolkozz el rajta!

FUTOTTAK MÉG:

FORZA HORIZON 4

ÉRTÉKELÉS: 95% TESZT: 2018/10

MARVEL'S SPIDER-MAN

ÉRTÉKELÉS: 93% TESZT: 2018/10

2018
AZ ÉV LEGJOBB
KOOPERATÍV
MULTIPLAYER-JÁTÉKA

FUTOTTAK MÉG:

UNRAVEL TWO

ÉRTÉKELÉS: 94% TESZT: 2018/07

STRANGE BRIGADE

ÉRTÉKELÉS: 80% TESZT: 2018/09

MONSTER HUNTER: WORLD

ÉRTÉKELÉS: 95% TESZT: 2018/02

Időnként mindenképpen szükség van a közös játékra, a gép elleni összefogásra, miközben sikeresen magunk mögött hagyjuk a versengést és egymás gyilkolását. 2018-ban kooperatív programokból sem volt hiány, egyből ott az Earthfall, ami egy az egyben a Left 4 Dead stílusát vitte némileg modernebb formába, csak éppen földönkívüliek ellen küzdve, vagy éppen a börtönből szökést bemutató A Way Out, ami tényleges, ámbár csak kétfős összefogást igényel. Utóbbihoz hasonló a logikai feladványokat a páros elé helyező Unravel Two, miközben a Strange Brigade ismételten hordamód érkező szörnyek kiirtását nyújtja, csak éppen mitológiai, kalandfilmes környezetben – és kimondottan szórakoztató formában. De nem szabad elfelejteni a csúnya bukással záródó zombitörténetet, a The Walking Dead feldolgozását, ami a látszat ellenére sokkal okosabb és hangulatosabb, mint azt sokan mondták, ám emellett is túl sok hibával került ki a nagyközönség elé, aminek meg is lett az eredménye. Bár arra talán senki nem számított, hogy a sikertelenség után még a rendőrség is benéz vendégeskedni a Starbreeze stúdióhoz. Emellett a legjobb mégis a Capcom üdvöskéje lett, amely végre a nagyközönség felé nyitva a megszokottnál is minőségibb kalandokat kínált, persze nem teljesen elfelejtve, mivel lehet akár száz órán át lekötni a fejlődésre és kihívásra éhes vándorokat. A Monster Hunter: World pedig felfedezést, testreszabást, barkácsolást, színkódos rendszert, csapatjátékot és brutális ellenfeleket egyaránt kínált, miközben a barátságos és segítőkész közösség még azokat is támogatta, akik soha nem ismerkedtek a szériával, emiatt ész nélkül ugrottak a halál torkába.

2018
AZ ÉV LEGJOBB
KOMPETITÍV
MULTIPLAYER-JÁTÉKA

FUTOTTAK MÉG:

BATTLEFIELD 5

ÉRTÉKELÉS: 85% TESZT: 2018/12

INSURGENCY: SANDSTORM

ÉRTÉKELÉS: 85% TESZT: 2019/01

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

ÉRTÉKELÉS: 88% TESZT: 2018/11

Bár korábbi multiplayer játékok a mai napig előkerülnek a listákon, mi kifejezetten a 2018-as termésre összpontosítottunk, és bizony az esztendő ezen a vonalon nem volt túl bőkezű. Kiemelhető az év végére befutott Insurgency: Sandstorm, ami a kezdőknek és a profiknak egyaránt ajánlható, ráadásul idén jön belőle a konzolos változat is (bővebben a 38. oldalra lapozva olvashatsz róla), illetve a Battlefield 5. Utóbbitól sokan tartottak, de végül a sorozat hírnevéhez hű epizód született, amiben Chris, a magazin BF-veterán írója ismét rengeteg órát elütött, hogy a tesztben mindenről hírt adjon. Azonban a legnagyobb élményt 2018-ban a megújult Call of Duty hozta, bár a reformáció azért minimális volt, emellett nem is mindenki fogadta tárt karokkal. A hagyományos kampány teljes elhagyása már a megjelenés előtt kicsapta a biztosítékot, nem mindenki örült a bevezetett battle royale módnak, ahogy a mikrotranzakcióknak sem, mindenki más azonban... nos, remekül érzi magát azóta is. Az évszakváltással speciális események sorozata érkezett meg, a rendelkezésre álló játékmódok és pályák önmagukban hosszú távon elegendő elfoglaltságot biztosítottak, a br maximálisan kiaknázta a trendi alzsánerben lévő lehetőségeket, miközben az új Heist mód is kimondottan jól sikerült. Utólagosan bebizonyosodott az, amire a kiadó/fejlesztő alapozta az új modellt: a Call of Duty a multiban igazán erős, a változó minőségű sztorik pedig rengeteg pénzt és időt vittek el, miközben a multiba sok száz órát beleöltek a játékosok – fejenként. Így már abszolút érthető a döntés, a játék pedig nemcsak sikeres, de nagyszerűen is működik. Sőt, azt se feledjük, hogy egy-egy epizód általában legalább három évre szól.

2018
AZ ÉV LEGJOBB TÖRTÉNETE

FUTOTTAK MÉG:

GOD OF WAR

ÉRTÉKELÉS: 98% TESZT: 2018/05

RED DEAD REDEMPTION 2

ÉRTÉKELÉS: 91% TESZT: 2018/12

DETROIT: BECOME HUMAN

ÉRTÉKELÉS: 90% **TESZT:** 2018/06

Az összetevők esetében talán nehezebb a választás, mint simán az adott zsáner legjobbját megtalálni, hiszen ezúttal a százalékok már csak részben mutatják, mit is kapunk, milyen élményben lehet részünk. Különösen igaz ez a legjobb sztori kiválasztásánál. Pláne, hogy a videojátékok egyik legfontosabb és állandónak mondható fejlődése a narratívát érinti. A régi motorosok még emlékeznek arra, hogy az ipar indulásakor lényegében egy-egy kép vagy felirat volt a segítség ahhoz, hogy megértsük az adott program hátterét, de még kicsivel ezelőtt is volt, hogy faék egyszerűségű történetekkel találkozhattunk.

Az utóbbi években azonban ez a részlet is elmélyült, a játékok komoly narratívát kaptak, a direkt erre összpontosító sétaszimulátoroknak hála pedig talán minden korábbinál jobban odafigyelnek erre a stúdiók. Így lehet, hogy a gyilkos bosszúállót egy komolyabb apakarakter váltotta a God of Warban, hogy a Marvel's Spider-Man végigjátszása alatt is képes volt az ember összeszoruló gyomorral ülni a képernyő előtt, hogy sokan könnyes katarzissal élték meg a Red Dead Redemption 2 lezárását. Mindez pedig szép és jó, de amellett azért nem lehet szó nélkül elmenni, amit David Cage alkotott ismét a Detroit: Become Human során, ami a modern kalandjátékok egyik legjobb és leghangulatosabb, leglátványosabb darabja, és bár sokszor inkább interaktív film, mégis olyan élményt kínál, amit nehezen lehet feledni – pláne, ha arra gondolunk, mennyi elágazást kapunk a sztoriban, ami hatással van a végkifejletre. Ha ehhez azt is hozzávesszük, hogy még a legszkeptikusabbak is elgondolkoznak azon, mit lehet megtenni egy géppel, amely azt gondolja, hogy él... nos, elmondhatjuk, hogy elmesélés terén ennél komolyabb eredményt tavaly senki nem ért el.

2018
AZ ÉV LEGJOBB ZENÉJE

FUTOTTAK MÉG:

MARVEL'S SPIDER-MAN

ÉRTÉKELÉS: 93% TESZT: 2018/10

RED DEAD REDEMPTION 2

ÉRTÉKELÉS: 91% TESZT: 2018/12

GOD OF WAR

ÉRTÉKELÉS: 98% **TESZT:** 2018/05

Annyira jó volna, ha egyszerűen azt mondhatnám, hogy a zene már könnyebb tészta, elvégre egyértelmű, hogy xy játék muzsikája minden mást vert, de sajnos ebben az esetben sincs könnyű dolgom. Mert bár a Marvel's Spider-Man is rendelkezett nagyszerű betétekkel, annyira nem volt felejthetetlen a zenéje, ezzel szemben a State of Mind például kimondottan felidézhető és emlékezetes dallamokat produkált, ahogy mondjuk az Overkill's The Walking Deadnek is voltak megjegyezhető pillanatai, illetve a Detroit: Become Human sem volt híján a minőségi soundtracknek. Persze akadtak még kiemelkedő taktusok a 2018-as esztendő során, de egy szimplán remek dallam, egy-egy jó főtéma még nem elegendő a világhírnévhez. Ami ilyen esetben döntő lehet, az az, hogy nem kimondottan csak a zenéket vesszük elő, hanem összességében a hanghatásokat, a keverést és az így elért hatásokat, ezen a téren pedig leszűkíthető a lista, méghozzá két igazán fontos, már többször is emlegetett résztvevőre. Mivel a Red Dead dinamikusan változó zenéi néha kimondottan „GotY"-gyanúsak, ráadásul a szinkronszínészek is

odatették magukat, ahogy a keverés is nagyon rendben van, tényleg nehéz a döntés, de végül egy dolog még a God of War mellett szólt a szintén remek keverés, szinkron és zene mellett. Ez az egyetlen extra tényező pedig nem más, mint maga a hatalmas World Serpent, avagy Jörmungandr, a Világkígyó, aki ha megszólal, azt elég nehéz elfelejteni. Már csak miatta is megéri beruházni egy komolyabb hangrendszerre vagy headsetre.

2018
AZ ÉV LEGLÁTVÁNYOSABB GRAFIKÁJA

FUTOTTAK MÉG:

DETROIT: BECOME HUMAN

ÉRTÉKELÉS: 90% TESZT: 2018/06

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

ÉRTÉKELÉS: 89% TESZT: 2018/10

GOD OF WAR

ÉRTÉKELÉS: 98% **TESZT:** 2018/05

Szintén zenész, mondhatnánk a zene és hang után, legalábbis ami azt illeti, hogy mennyire nem egyszerű döntés egy ilyen kategória győztesét kikiáltani. Pláne, hogy a szépség alapvetően rendkívül szubjektív dolog, ami leginkább abban nyilvánul meg, hogy külsejét tekintve egy nőt vagy férfit mennyire másként tudnak megítélni az emberek. És bizony így van ez a játékoknál is. Valaki biztos többre értékeli a Return of the Obra Dinn egyedi külsejét, mint mondjuk a Monster Hunter: World nagyon tarka látványorgiáját, de az is lehet, hogy egy visszafogott, mégis speciális hatású (mondjuk, neonfényekkel díszített) retró program jön be jobban, mint például a realista Detroit. Ha pedig Become Human, akkor mindenképpen meg kell említeni a Quantic Dream alkotását, elvégre a franciák valami eszméletlen minőséget értek el, ami viszont egyben rányomja a bélyegét a hangulatra, az elért hatásokra, amik egyértelműen az emberi lelket igyekeznek elérni, majd jól megszorongatni. Nem kevésbé látványos a Red Dead Redemption sem, sőt a Marvel's Spider-Man hálóhintázásához hasonlót sem nagyon láttunk még, de személy szerint ki kell emelnem az Assassin's Creed Odyssey megvalósítását is. Hogy miért? Mert a dizájnvilág fantasztikus, egész egyszerűen életre kelnek az ókori görög szigetek, a különféle szobrokkal, építészeti elemekkel, a színekkel, a növényzettel – a játék varázsát részben ez adja. De... és ismét egy nagy DE következik: a SIE Santa Monica Studio ezen a téren is maradandót tett le az asztalra (mondtam, hogy még visszatérünk erre is), hiszen a God of War 2018-ban páratlanul gyönyörű képeket mutatott be, a helyszínek és karakterek itt is szinte életre keltek, a 4K és a HDR pedig egészen különlegessé tette mindezt.

2018
AZ ÉV LEGJOBB
JÁTÉKA AZ OLVASÓK
SZERINT

FUTOTTAK MÉG:

GOD OF WAR

ÉRTÉKELÉS: 98% TESZT: 2018/05

MARVEL'S SPIDER-MAN

ÉRTÉKELÉS: 93% TESZT: 2018/10

RED DEAD REDEMPTION 2

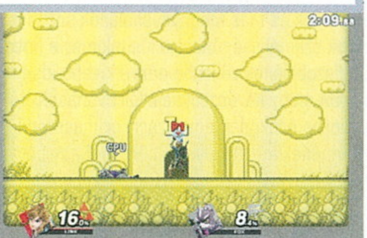
ÉRTÉKELÉS: 91% TESZT: 2018/12

Lefutott évvégi, a honlapon és Facebookon meghirdetett olvasói szavazásunk, melyre nem kevesebb mint 868 kitöltés érkezett, ami elég szép szám, így maximálisan köszönjük a magas részvételt. Bár hatalmas eltérések nem voltak a saját választottjaink mellett, azért ért minket egy kevés meglepetés. A legnagyobb csalódást számotokra a Fallout 76 jelentette (72%), ami egyébként a decemberi aktivitáson is látszódott (hozzászólások), míg a legnagyobb meglepetést a Monster Hunter okozta (34%). Online nem lett szétbontva a multiplayer, ebben a kategóriában pedig a legtöbb szavazatot a Battlefield vitte el a maga 33 százalékával. Legjobb indie-ként a Subnautica szerezte meg a voksok felét (49%), de szintén egyértelmű győzelmet szerzett a Forza Horizon (74%, versenyjátékok), a FIFA (56%, sportjáték), és az Assassin's Creed Odyssey (59%, akció-kalandjáték). Ami talán meglepetést okozott, az a Far Cry 5 volt, mint legjobb FPS (42%), bár lényegében sok komoly kihívója nem akadt a vallási fanatikusok uralta kalandnak (plusz mi is szerettük). PC-exkluzívként a Frostpunk (36%) maga mögé utasította mind a Pillars of Eternity 2: Deadfire-t (26%), mind pedig a Total War Saga: Thrones of Britanniát (12%). És hogy mi lett az év játéka? A Monster Hunter és a Dead Cells 5 százalék alatt még a küszöböt sem érte el, az élbolyt a Marvel's Spider-Man hajtotta a maga 10 százalékával, és míg többé-kevésbé meglepő módon Kratos és a God of War csak 33 százalékot szerzett meg magának, addig a Red Dead Redemption 2 a maga 38 százalékával a mezőny élére került. Viszonylag szoros küzdelem volt, de ezzel el is dőlt, hogy számotokra mi okozta a legnagyobb élményt, és olyan szempontból ez is teljesen logikus, hogy a vadnyugati akció két géptípusra is megjelent, míg a GoW exkluzív cím.

2018
AZ ÉV LEGJOBB
JÁTÉKA
SZERINTÜNK

FUTOTTAK MÉG:

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE



ÉRTÉKELÉS: 97% TESZT: 2019/01

MONSTER HUNTER: WORLD

ÉRTÉKELÉS: 95% TESZT: 2018/02

GOD OF WAR

ÉRTÉKELÉS: 98% TESZT: 2018/05

És akkor elérkeztünk a várva várt pillanathoz, amikor megválasztjuk az év legjobb játékát. Igen, az már a korábbi eredmények tükrében is egyértelmű volt, hogy ezúttal konzolos játék kerül ki győztesen, de ismételten le kell írnom, hogy ez a mindenkori PC Guru nyomtatott cikkeinek értékeléseiből eredeztethető, és 2018 legjobbjának bizony elég kevés valódi kihívója akadt. Merthogy az összesített legjobb mindenképpen a 90% feletti mezőnyből kerülhet ki, ilyenből pedig idén egészen pontosan 14 darab volt – ami amúgy, valljuk be, nem is rossz teljesítmény, és ezzel akkor mentjük is az esztendőt a vádak alól, merthogy ebben a számban volt stratégia (Frostpunk), szerepjáték (Pillars of Eternity 2: Deadfire) vagy éppen indie gyöngyszem is (Return of the Obra Dinn). Sőt, az előbb felsoroltak mind PC-exkluzív címek, ami miatt aztán pláne nem panaszkodhatunk. De a legjobb minden kétséget kizáróan a PlayStation 4-re megjelent God of War lett, ami ha nem is sokkal, de mindenkit maga mögé utasított a maga 98%-os értékelésével, amit még Chocho szavazott meg neki. A 2018-as God of War, kérem szépen, egy megkerülhetetlen klasszikusa az esztendőnek, ami bebizonyítja, hogy minden eltelt óra után lehet még újdonságot mutatni, akár a 20 órás játékidő felénél, háromnegyedénél is meg lehet lepni a játékost, fontos a történetmesélés, és egy primitív ösztönlényből is lehet olyan szerethető, érett karaktert teremteni, akiért valóban aggódunk a közösen megtett kaland végére érve. Ez mind az idei God of War, ami bámulatos külső és végig tükörsimára csiszolt játékmenet mellett mutatta meg, mennyi minden van még mind a szériában, mind pedig a műfajban. Gratulálunk Cory Barlognak és csapatának, mert minden kétséget kizáróan egyaránt megérdemlik!

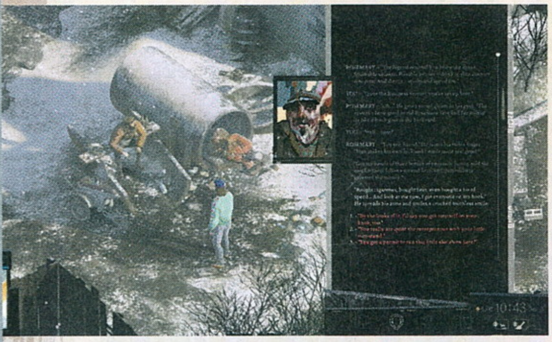
BOLDOG TUDATLANSÁG?

DISCO ELYSIUM
A DETECTIVE RPG

ADATOK

KIADÓ **HUMBLE BUNDLE** – FEJLESZTŐ **ZA/UM** – MŰFAJ **SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019**

[ÍRTA **SIKLARA**] **A vicces című Disco Elysium egy egészen különleges szövegközpontú kaland, amely bár kétségkívül szórakoztató, és abszurd humornak sincs híján, valójában egy könyörtelen, a valóságra kihegyezett és kőkemény témákat boncolgató detektívtörténet. Nehéz szavakba önteni az élményt, de azért megpróbáljuk.**



Atallini ZA/UM bemutatkozó játéka a Disco Elysium, korábbi címén No Truce with the Furies, amelyet a csapat a keményvonalas rendőrsztorik és izometrikus RPG-k rendhagyó keverékeként jellemez. Főszereplője egy magát amnéziásra ivó, és első ránézésre teljesen inkompetens detektív hadnagy, aki miután a saját állati ösztöneivel kiveszkedte magát, egy szál alsógatyában tér magához egy rommá vert hotelszobában. Nem emlékszik a nevére, a foglalkozására, sem arra, hogy hol van, és hogy került oda, mi pedig azt a kezdőfeladatot kapjuk ezzel a szánalmas helyzetbe került, kiöregedő pasassal, hogy szedjük össze a ruháit, majd keressük meg az eltűnt fél pár cipőjét. Innen szép nyerni, ahogy a mondás tartja, ráadásul kiderül, hogy emberünk egy olyan gyilkossági ügyben nyomoz, amelynek felakasztott áldozata bő egy hete kint lóg egy hotel melletti fán, emberünk viszont olyannyira nem haladt az üggyel, hogy környezete legnagyobb megvetésére még a hullát sem szedte le, hogy megvizsgálja. Kész szerencse, hogy mindez egy kellőképpen rettenetes környéken történt, ahol a gyilkosságok mindennaposak, és egy fáról lógó hulla a legkevésbé sem különleges tájelem.

TE MILYEN ZSARU LENNÉL?

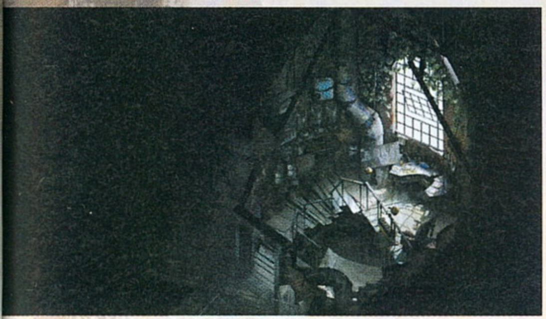
A Disco Elysium világában ránk váró kalandokat a szokottnál sokkal jobban meghatározza karakterünk milyensége. Mi több, az alkotók egy régebbi nyilatkozata szerint olyan gyökeresen eltérő végigjátszásokra számíthatunk például egy intellektuális, de emberekkel bánni képtelen, vagy egy végletesen indulatos és olykor az ökleivel kommunikáló detektívvel, hogy a fő csapásirányt nézve három különböző játékot írtak.

Az általunk kipróbált demóban három előre elkészített kezdő karakter mellett lehetőség volt a négy fő attribútum (intelligencia, psziché, fizikum, motorikus képességek), illetve az alájuk tartozó 24 képesség között a pontok szabad elosztására is. A négy alapvonás pontszáma határozza meg leginkább karakterünk milyenségét, majd a játék során beszélgetéssel és a feladatok megoldásával tehetünk szert további szabadon elosztható képességpontokra. A rendszer érdekessége, hogy kifejezetten bünteti a specializációt, amire egy extrém példa, hogy ha a függőséget okozó, ugyanakkor mindenféle tudatmódosító szerről elképesztő tudást biztosító electrochemistry képességed túl magas, nem bírsz uralkodni magadon, és akár a földről is felnyalod a kiömlött alkoholt. Ugyanez a képesség lehetővé teszi, hogy a képesség-checkektől hemzsegő párbeszédek során diszkréten elfordulva (hisz mégiscsak rendőr vagy!) leküldj egy felest, vagy tolj egy kis speedet, és ezzel némi átmeneti bónuszt szerezve leküzdd a felmerülő verbális akadályokat.

Ha a pontokkal való ügyeskedés nem lenne elég, belső monológok és más megnyilvánulások során is formálhatjuk személyiségünket. Hősünk már a hotelszoba fürdőszobájának tükrébe nézve kisebb identitásválságon megy keresztül saját arcvonásaitól, amelyek mintha örökösen egy bizarr, grimaszszerű vigyorba lennének merevedve. A tükörből egy borvirágos orrú és zavaros tekintetű idült alkoholista néz vissza, akinek a fejében cikázó és gyakran elég sötét gondolatokat terelhetjük olyan irányba is, hogy meggyőzze magát, ő bizony egy igazi szupersztár. Kellő meggyőződéssel a környezete felé is megpróbálhatja kivetíteni magáról ezt a képet, aztán ez vagy sikerül neki, vagy körberöhögik.

FEJBEN DŐL EL

Revachol nyugati szeglete, ahol magunkhoz térünk, különösen barátságtalan környék, tele furcsábbnál furcsább alakokkal. A város időben és térben roppant nehezen elhelyezhető és zsúfolva van rengeteg ismerős részlettel, amelyektől egy hihető, mégis idegen hely benyomását kelti. Ezt az urban fantasy környezetet a kelet-európainak ható lepukkant tengerparti várossal és a hetvenes évek diszkólázát idéző hacukájú detektívünkkel olajfestményszerű képi



EGY KIS MISZTIKUM SOSEM ÁRT

Robert Kurvitz szerint egy kevés természetfeletti elengedhetetlen, hisz ő sem szívesen játszana egy sokadik, a '30-as évekbeli LA-ben játszódó, unalmas, noir jellegű rendőrsztorit, amiben nincs semmi rejtélyes vagy felemelő, csak emberek tömege, akik a pénz és szex miatt ölik egymást. Elysium rejt olyasmit, amitől több, félelmetesebb és csodálatosabb a mi világunknál, és erről kellő utánajárással egyre több derül ki a történet során, az alapos játékosok pedig hátborzongató és eredeti ötletekkel találkozhatnak a szellemek, párhuzamos dimenziók és más klisés magyarázatok helyett. A Pale egyfajta színtelen kivetülése a világnak, és valami meghökkentő dolog a háttérben, ami ad némi szépséget és túlvilági hangulatot az egyébként csúf és könyörtelen Elysiumnak, amely így tartogat kifejezetten reménykeltő rejtélyeket is.

világ jellemzi, amitől némi álomszerűség is vegyül a képletbe, de ez egy másnaposság ködös fátyla mögül szemlélődő főhőssel szinte adja magát.

Elysium viszonylag nyílt világát azon túl, amit látunk belőle (point and click kalandokhoz hasonlóan rábökhetünk dolgokra, hogy kapjunk róluk egy rövid leírást), a sokszor egészen szürreális irányba elkanyarodó párbeszédeken keresztül ismerhetjük meg. A velünk megvetéssel beszélő hotelmenedzsertől megkérdezhetjük, mi az a reál, amivel tartozunk neki, majd amikor kiderül, hogy a helyi pénznem, megkérdezhetjük azt is, hogy mi az a pénz.

Mivel a várost járva, illetve a párbeszédeink során is jönnek-mennek a gondolatok, érzelmek és emlékek, előfordulhat, hogy ha böszmeséget akarunk mondani, a kételyünk hangot ad a fenntartásainak, de a háttérben lezajló kockadobás alapján egy-egy sikeres vagy elbukott skill-checket követően a képességeink is rendszeresen megszólalnak (!) és belefolynak a beszélgetésekbe. Kiderül például, hogy van egy partnerünk, akivel lehetünk őszinték, de eljátszhatjuk a sajátos módszerekkel dolgozó vagány zsarut is, ahogy az őrsünkkel rádiókapcsolatba lépve sem muszáj elárulnunk, hogy elhagytuk a jelvényünket és a szolgálati fegyverünket. Minden dialógus kimenetelét tehát személyiségünk, a képességeink és az általunk választott lehetőségek egyvelege adja, és olykor az elhallgatás is bölcs döntés.

A Disco Elysium egyedülálló párbeszédrendszere leginkább a főhős gondolatainak megszületését ábrázoló stream of consciousness (gondfolatfolyam) narrációs technika interaktív megvalósításának tűnik, vagyis sokszor, ha látunk vagy hallunk valamit, támad egy gondolatunk, és ezt azonnal be is építhetjük a beszélgetésbe. Ami még elképesztőbb, az az, hogy a hagyományos tárgymenü mellett van egy Thought Cabinet nevű külön tárgymenünk a felfedezés vagy faggatózás jutalmaként kapott fontosabb gondolatainknak is, ezeket pedig ugyanúgy magunkra aggathatjuk, mint egy ruhadarabot. Míg az öltözékek a környezetünk hozzánk való viszonyát befolyásolják, addig a túl sokáig „hordott" gondolat a detektívünk gondolkodását, és ha az rögeszmévé válik, a személyiségét is végérvényesen megváltoztathatja.

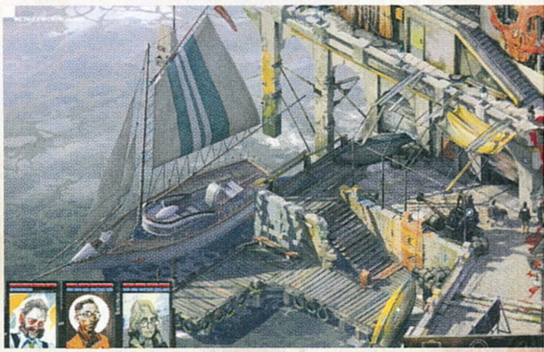
SZÍVPANASZRA ALKOHOLT

A történetről és annak további szereplőiről szándékosan nem írtam, ám a fő ok, amiért detektívünk teljesen padlóra került, az a szerelem, árulta el a játék vezető írója és dizájnere, Viktor Kurvitz *(de ezt egyelőre csak ti, PC Guru olvasók tudjátok, úgyhogy psszt!)*.
A játékkal töltött pár óra alapján erre sosem gondoltam volna, ezért biztosra veszem, hogy egy beszélő képességeket és a küldetések során tárgyként használható gondolatokat felvonultató program további elképesztő meglepetéseket is tartogat még.

A rengeteg párbeszéd és leírás garantált, hiszen szövegmennyiség és írás tekintetében a Disco Elysium a valaha készült egyik legjobb szerepjátékként számon tartott Planescape: Tormenttel vetekszik. Ami biztosan nem lesz, az a szokványos harc, hiszen egy detektív elsősorban az eszét, a következtetőképességét és a meggyőzőerejét veti be egy gyilkossági ügy megoldásához. Olykor azért elsülhet a pisztolyunk, és ajtókat is betörhetünk, de alapvetően nyomok után kutatunk, információt és bizonyítékokat gyűjtünk, mások bizalmába férkőzünk, megfélemlítünk és kihallgatunk. Számíthatunk még magától értetődőnek tűnő hétköznapi és politikai fogalmak újraértelmezésére, súlyos társadalmi problémák boncolgatására, valamint ostobaságok megtételére sarkalló abszurd helyzetekre és nevetés helyett inkább feszengést kiváltó, elképesztően sötét humorra is.

A 20-25 óra hosszú, többszöri végigjátszásra szánt, és az amnéziás főszereplő közhelyet alaposan felrázó Disco Elysium jövőre jelenik meg PC-re, én pedig már borzasztóan várom, hogy belesüppedjek az alkoholmámorba és Revachol bűnös-bűzös mocskába!

A FEJLESZTŐK 2019 KORAI SZAKASZÁBAN TERVEZIK PIACRA DOBNI A DISCO ELYSIUMOT, DE ÜTEMTERVI CSÚSZÁSOK MIATT KÉSŐBBRE TOLÓDHAT A PREMIER.



Aki ezt a helyet tervezte, az biztosan nem járt még könyvtárban. Ilyen sötétben hogy lehet olvasni?

DISCO ELYSIUM
A DETECTIVE RPG

Robert Kurvitz
a művészetekről

[ÍRTA SIKLARA] A Disco Elysium mögött álló ZA/UM Studio egy egészen egyedülálló fejlesztőcsapat, amelynek legtöbb tagja művész, és korábban sosem dolgozott videojátékon. Robert Kurvitz a Disco Elysium kezdeteiről és a szövegek uralta videojátékokról osztotta meg velünk a gondolatait.

A Disco Elysiumról a meghökkentően sokoldalú Robert Kurvitzszal, a játék vezető írójával és dizájnerével beszélgettünk, aki foglalkozását tekintve író, zenész és kritikus, és vérbeli művészként egészen sajátos módon közelít a videojátékok világához.

Mesélnél a csapatról, és arról, hogyan is született meg ez a különleges projekt?
Elég furcsa bagázs vagyunk, mert kulturális mozgalomként indultunk. Sosem jutottunk el saját kiáltvány megírásáig, de szerintem a játék befejezése után írok majd egyet, a közösségünkbe pedig gyűjtöttük a hasonló gondolkodású, tehetséges írókat, művészeket, programozókat és zenészeket, és kamaszkorunk óta a játék helyszínéül szolgáló világot építettük. Egyfelől a nevünk, a ZA/UM, az orosz futuristák egy kifejezéséből ered, másfelől elkezdtünk egy videojátékon dolgozni. Kockák vagyunk, azzal a meggyőződéssel, hogy a világépítés is lehet művészet, ezért ez egy irtó klassz megaprojektnek tűnt számunkra. Képzeld el, milyen lenne, ha a kubisták, a vorticisták, a szupremácisták vagy a futuristák együtt létrehoztak volna egy világot, amiben aztán D&D-ztek volna! *(nevet)* Az asztali szerepjátékot nagyon sokra tartom művészetileg, mert egy transzformatív és közösségi élmény, az irodalom egy új formája, és talán az egyik legmagasabb szintű alkotási mód, amely szerintem a videojátékokon is túlmutat.

2013. körül megértettük, hogy a művészet nem igazán tart semerre, nincs piaca, sok újítást sem lehet belevinni, és hogy a játékok jelentik a következő fejlődési teret, ahol igazán vad és eredeti dolgokat lehet megvalósítani. Ezt valójában mindig tudtuk, csak épp pénzünk nem volt. *(nevet)* Jelenleg bő harmincan vagyunk, és irtó nehéz volt anyagi támogatást szerezni a fejlesztőcsapattá váláshoz, de sikerült. Átalakultunk játékstúdióvá, sok új dolgot tanultunk, és új embereket is felvettünk, de továbbra is 50% kulturális mozgalom, 50% játékfejlesztő csapatként tekintek magunkra. Szerintem mi vagyunk az egyetlen ilyen társulás. *(nevet)*

És miért éppen egy speciális bűnügyi rejtély áll a történet középpontjában?
A világ miatt. Egy középkori világban a karakterek szükségszerűen lovagok vagy papok, míg mondjuk, egy cyberpunk környezetben hackerként vagy törvényen kívüliként próbálsz boldogulni. Az Elysium egy modernista világ, ami reklámnak elég rossz, ugyanis senki sem tudja igazán, mit értünk ezalatt, de a vele való interakció legésszerűbb módja detektívként lehetséges.

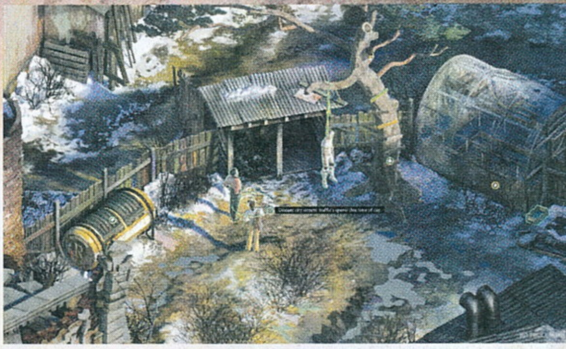
Rengeteg író használ detektív főhőst a világépítés során annak felfedezésére, és az ő munkájuk lényegében a történet felgöngyölítése. Rajongok a detektív történetekért, és szeretném, ha a miénk lenne a valaha készült legkeményvonalasabb detektívjáték. Ezt egészen komolyan gondolom, és bár a regények magasra tették a lécet, mi még hitelesebbek akarunk lenni.

A fő ok tehát a világ, amiről nem tudod eldönteni, hogy az '50-es, '60-as vagy a '70-es évekre emlékeztet-e leginkább, de mégis logikus és életszerű, és azt az érzést próbálja kelteni, mintha egy valósághű álomban lennél.

Mit jelent a játék címe? Ha jól tudom, a Disco a felfedezést (discovery) rövidíti, de a főhős öltözködési stílusára is utalhat.
Így van, és a latin „tanulni" szóból ered, hiszen a főhős megismeri Elysiumot, vagyis a cím szó szerinti fordítása az, hogy „megismerni Elysiumot". A Disco Elysium mutatja be világunkat, és képzeld, vannak emberek, akiknek nem tetszik ez a cím! *(nevet)*

Két éve, még No Truce with the Furies címen hallottam a játékról, és az jutott eszembe, hogy biztos van kapcsolat a római mitológia fúriái és a beszélő képességek között.
A régi címhez köthető idézet most is szerepel a játék intrójában, és több küldetés során is előkerül a vers, amelyből származik. A régi cím jónak tűnt a főhős és a képességek szempontjából – mindezek együtt mintha egyszerre lennének a barátaid és a veled veszekedő fúriák a fejedben, de az elnevezést egyértelműen meg kellett változtatnunk, és nekem jobban tetszik az új cím.

A régi címet adó vers nagyon lehangoló, miközben a játék baromi szórakoztató. Eleve a rendszer, amiben a képességek beszélnek hozzád, nagyon vicces tud lenni. Tudtuk, hogy nem fogunk szokványos valós idejű vagy körökre osztott harci motort használni, mert a lövöldözés nem passzol egy detektív munkájához, így a miénk sokkal inkább szövegközpontú játék lesz, és mostanában meg is jelent több



Doboz, doboz, autó, kuka, megint doboz. Jól sejtem, gitáros bácsi, hogy erre nem mehetek tovább?

hasonló, mert szöveges formában olyan mértékű szabadság adható a játékosnak, ami animációval nem lehetséges. Ennek anyagi oka is van, de a szövegben rejlő önkifejezés szabadsága által sokkal őrültebb dolgokat mondhatsz és tehetsz.

Az ilyen játékok örök problémája, hogy a túl sok szöveg, mivel nem interaktív, egy idő után személytelenné válik. Mi egy jó részét a képességeid párbeszédévé alakítottuk át, amivel elértük, hogy minden a személyes választásod legyen, például, mert karakteralkotáskor pontot költöttél a logika vagy az enciklopédia képességekre, és ezáltal hangot adtál nekik. A szövegek 30%-a ilyen, és valahol talán pont ez a videojátékok kokainja. „Ezt én csináltam, ez most miattam történt!" *(nevet)*

Ennyi szöveg megírásához hány író kell?
Vezető íróként enyém a kreatív felelősség, de aránytalanul nagy a csapat, 9-10 fős, amiből ki többet, ki kevesebbet írt, és mindenkinek vannak erősségei. A fő kihívás a szerkesztés, és hogy az összes szöveg egyéges hangzású legyen. Irtó nehéz volt odáig eljutni, hogy többé-kevésbé mind ugyanabban a hangulatban írjunk, de amint egy írónak ez sikerül, fantasztikus lehetőségek nyílnak meg előtte. Ez tehát csapatmunka, és ha rájössz, hogyan építs fel egy történetet úgy, hogy tíz író dolgozzon rajta, akkor az tízszer akkora terjedelmű lehet. Nem könnyű kitalálni, hogyan hozd ki egy ilyen felállásból a legtöbbet, mégis ez az egyik legnagyszerűbb dolog ma a játékfejlesztésben, hogy itt is megvalósítható az elképesztő lehetőségeket rejtő közösségi írás.

A Planescape: Torment bebizonyította, hogy egy játékot sok szöveggel is el lehet készíteni. Most megalomán leszek, és kijelentem, hogy azt mi szeretnénk túlszárnyalni. A Planescape: Torment egyik baja, hogy a szerepjátékos rendszere nem igazodott a képességekhez, és nem voltak például képesség-checkek, míg nálunk ezek nagy szerephez jutnak, nem utolsó sorban a harcrendszere is felesleges volt.

Lehetséges a képesség-checkek sorozatos elbukásával végleg elakadni a játékban?
Ha jól végeztük a munkánkat, akkor nem. Ha rossz döntéseket hozol, kaphatsz rossz befejezést, de nem maradsz le semmiről, csak máshogy kell továbbjutnod. Ha például megpróbálod leszedni a holttestet a fáról, de nem sikerül, mert kidobod a taccsot, akkor kapsz egy másik feladatot, amit azok nem kapnak meg, akik sikerrel járták. Ha ezek után ismét csődöt mondasz, kapsz egy további feladatot: a Thought Cabinetben megjelenik egy gondolat arról, hogy össze kéne szedned magad, amit ha a menüben aktiválsz, várnod kell 30 percet, aztán újra próbálkozhatsz. *(nevet)*

Jó, hogy ez felvetődött, mert akartam is kérdezni a Thought Cabinet mechanikáról.
Ez egy jó példa volt a Thought Cabinet alkalmazására. A játékban telik az idő, és megteheted, hogy ha felfedezés közben támad egy gondolatod, annak beéréséig mással töltöd el az időd, majd megpróbálod például újra leszedni a hullát a fáról. Később megkísérelheted a kötelet is ellőni, amiről lóg, és ha ez sem sikerül, kénytelen vagy másoktól segítséget kérni. Ez a játékunk egyik legfontosabb aspektusa: igyekszünk szimulálni a detektív gondolkodását és a problémamegoldás folyamatát, aki pedig elsőre sikerrel jár, sok finomságról lemarad. Az a célunk, hogy soha ne érjen túl nagy kudarcélmény, hanem bukta esetén egy eltérő úton haladj tovább, és mivel kudarcot vallani sokszor szórakoztató, magasra lőttük be a képesség-checkek szintjét, hogy sok cselekvés lehetőleg ne sikerüljön elsőre, és le kelljen futnod ezeket az érdekesebb plusz köröket is.

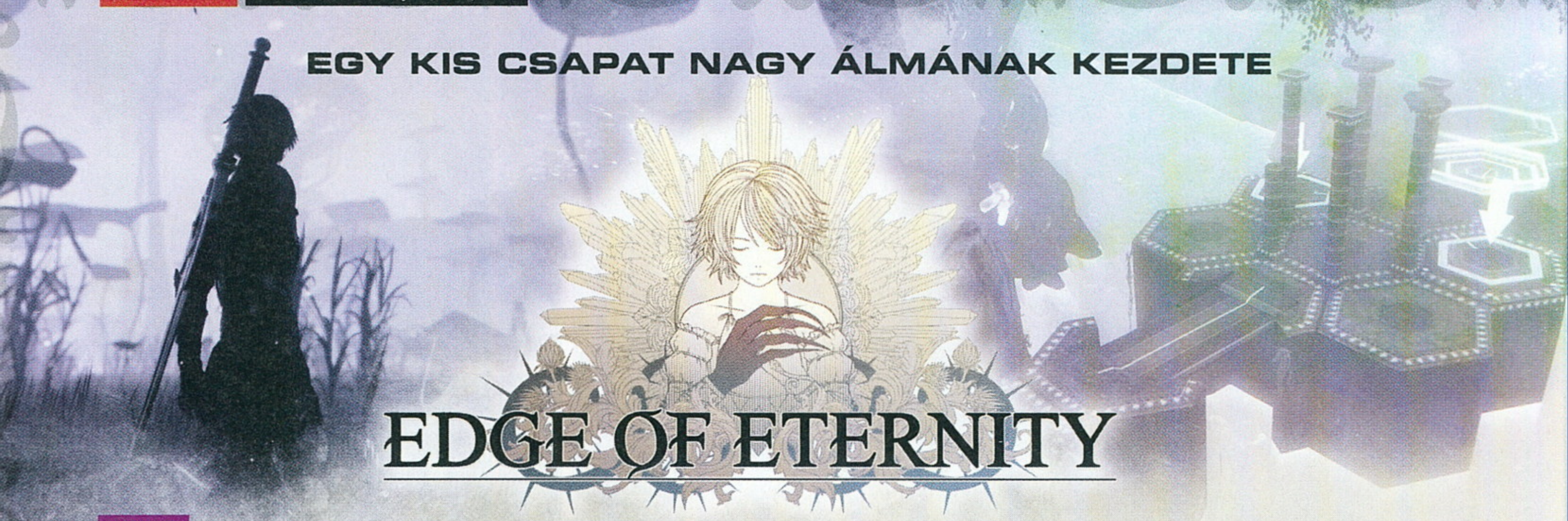
Sokszor nem is tudtam megállni, hogy ne bökjek rá egy olyan cselekvési lehetőségre, amiről tudtam, hogy rosszul fog végződni.
A legtöbb játékban nem jó kudarcot vallani, amin változtatni akartunk, ezért a kudarc kicsit élvezetesebb, mint a siker, és rájössz, hogy utána mindig valami érdekes fog történni. A karakterednek nem kedvez, és lesznek következményei, de a játékosnak ad egy pluszt, és olyasmit tud meg, ami siker esetén nem derül ki. Mivel a játékunk kifejezetten nehéz, meg akartuk mutatni, hogy hibázhatsz, amit olykor még jutalmazunk is.

Itt szeretnék visszakanyarodni ahhoz a kijelentésemhez, hogy a létező legvalósághűbb detektívjáték elkészítése a célunk, márpedig a nyomozói munka rettentő nehéz, és szinte lehetetlen például nem hányni egy nyolc napos hullától. Még nehezebb boncolást végezni, vagy rávenni valakit, hogy bevalljon egy gyilkosságot. Teljesen normális, ha a történet elején csapnivaló detektív vagy, mert a végére nagyon jóvá válhatsz. Amikor a főhősnek kezdenek visszatérni a megérzései, látod majd, hogy elképesztően jó a munkájában, és a sikeres pillanatok emiatt fel is erősödnek. Reményeink szerint a nehéz rendőri munkával járó vicces kudarcok behúznak az első pár órában, aztán a játék végére megerősödve, visszanyert méltósággal és a munkájába vetett hittel zárul a detektív története, aki így képes folytatni az örökös küzdelmet.

Tény, hogy a főhőst nem sok kellemes élmény éri.
Ez a másik dolog, hogy a hosszú RPG-ket nem jó befejezni, bennem például mindig üresség marad. Ott vagy egy fantasztikus világban, ahol különleges vagy, például Shepard kapitány, megmented a galaxist, és az összes földönkívüli le akar veled feküdni, aztán a stáblistát nézve rájössz, hogy napok óta a gép előtt ülsz, ki vagy merülve, és vissza kell térned a hétköznapokba. Szeretnénk, ha a mi játékunk befejezésekor egy ezzel ellentétes érzés maradna a játékosban, például, mint amikor befejezel egy jó könyvet, és erőt merítesz belőle.

Elégtétellel töltött el, hogy még egy ennyire szerencsétlen főhős is elérhet néha valamit.
A Planescape: Torment szerintem attól olyan jó, hogy nagyon érdekel a főszereplő múltja, és az különbözteti meg a többi amnéziás főhőst alkalmazó játéktól, hogy róla tudod, hogy valami szörnyű dolgot tett, ezért végig lázban tartanak a visszaemlékezések. Ez komolyan hatott rám, de közben meg azt akartam, hogy a mi főszereplőnk előéletét teljes rejtély övezze, és az adja az izgalmat, amikor elkezded felfedezni, hogy kifejezetten hősies alkat, és baromi jó a munkájában. Ezenkívül ott van a múlt olyan titkainak feltárása is, mint a fiatalsága és néhai idealizmusa. A Planescape: Torment vége után úgy éreztem, az amnézia sztorik kifújtak, de később rájöttem, hogy talán még egy legutolsó jó történetet ki lehet hozni a témából.

Köszönjük a beszélgetést, és sok sikert kívánunk a Disco Elysium befejezéséhez!



EGY KIS CSAPAT NAGY ÁLMÁNAK KEZDETE

EDGE OF ETERNITY

ADATOK

KIADÓ **PLAYDIUS** – FEJLESZTŐ **MIDGAR STUDIO** – MŰFAJ **SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2018.12.05. (PC)** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6500 FORINT.**

[ÍRTA **CHARLIE**] Évekkel a kicsivel több mint 160 ezer dollárral zárult Kickstarter-kampány után, a francia Midgar Studio maroknyi csapatának gondozásában készülő Edge of Eternity most korai hozzáférésben végre készen áll, hogy a nagyközönség előtt is kitárja kapuit, és megmutassa alkotói vízióját.

Farkasszemet nézni egy óriási macska-mókussal, miközben egy gyanúsan hosszúlábú, szőke varázslólány kémleli melletted a tájat. Biztos, hogy ez nem a Final Fantasy Online?

A mindössze 9 főt számláló Midgar Studio legutóbb a futurisztikus, a Jet Set Radio nyomdokaiban haladó, egyben hiánypótló Hover játékával szerepelt a PC Guru hasábjain, azonban a csapat most egy teljesen más, és még laktatóbb fogással érkezett, amin bőven akad mit rágcsálnunk. Az Edge of Eternity fejlesztése 2015 elején, az összesen 4045 támogatóval és 161 246 dollárral lezárult Kickstarter-kampánnyal kezdődött el igazán. Az eleinte erősen Kingdom Hearts és Final Fantasy utánérzésű játék gyakorlatilag minden tekintetben rengeteget változott a kampány alatt kiadott demók és videók óta – legyen szó a művészeti irányról, a karakterekről, a kezelőfelületről vagy épp a harcrendszerről. A hasonlítgatás helyett azonban nézzük, hogy jelenlegi állapotában mégis mit kínál az Edge of Eternity!

Az Edge of Eternity igen szabadon merít a Final Fantasyhez hasonló RPG-kből. Elég csak a logót megnézni, hogy értsétek.

TÁMAD A MARS!

A történet szerint 30 évvel ezelőtt furcsa űrhajók tűntek fel Heryon egén. Senki sem tudta, honnan jöttek, kik ők és mit akarnak. Az idegenek jó szándékuk jeleként először apróságokkal lepték meg az embereket lenyűgöző technológiájukból, mindezt némi élelemért cserébe, de következő lépésként már arra kértek engedélyt, hogy bányászhassanak a bolygón. A váratlan látogatóknak azonban még ez sem volt elég, és végül már a bolygó kristályait követelték, amiket viszont a helyiek nem voltak hajlandók átadni, az idegenek pedig az ellenállásra tűzzel válaszoltak. Az Archelites néven emlegetett idegenek és Heryon rengeteg áldozatot követelő háborúja során az embereknek végül sikerült áttörniük a megszállók védelmén, és már épp magukhoz ragadták volna a győzelmet, mikor felütötte fejét a Korrózió. Ez az ismeretlen és gyógyíthatatlan kór gyorsan terjed, megmérgezi minden élőlény testét, teljesen eszüket vesztett, félig szerves, félig gép lényekké torzítva őket. Egy napon az ellenállók egyik katonája, Daryon levelet kap nővérétől, miszerint anyjuk is elkapta a kórt. A hír hallatán Daryon az egyik összecsapás alkalmával egy holttestre csempészi dögcéduláját, és a seregből disszidálva útnak indul, hogy nővére oldalán felkeresse a rejtélyes betegségtől szenvedő anyját.

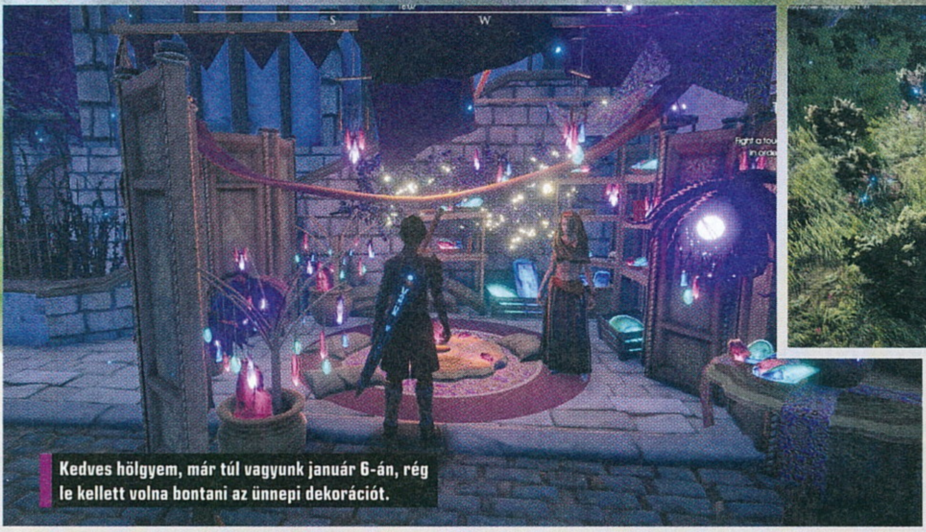
Gyakorlatilag ennyi a rövidke bevezetőnk az Edge of Eternity történetébe, ami után rögtön egy tomboló hóviharban találjuk magunkat a két főszereplő, Daryon és testvére, Selene oldalán.

HERYON CSODÁI

A Unity motorral életre keltett Edge of Eternity világa egy aktív fejlesztés alatt álló játékhoz képest kifejezetten mutatós. Már semmi nyoma a kezdeti

Hogyan tovább?

A Midgar Studio fejlesztőinek elmondása szerint az Edge of Eternity még közel sincs olyan állapotban, mint szeretnék, de a folyamatos javítások mellett – az ő hasonlatukkal élve – az animékhez hasonlóan rendszeresen új fejezetekkel bővítik a játék korai hozzáférésű változatát, aminek során szép lassan kibontakozik majd Daryon és Selen története. A fejlesztők tisztában vannak vele, hogy egy ilyen kis csapatnak hatalmas munka és kihívás egy ekkora volumenű JRPG, de már idáig eljutni is nagy teljesítmény volt, és ezért is kezdték csupán az első fejezettel. Tervben van továbbá a PlayStation 4-es és Xbox One változat is, de kizárólag a PC-s verzió befejezése után.



Kedves hölgyem, már túl vagyunk január 6-án, rég le kellett volna bontani az ünnepi dekorációt.

Kingdom Hearts-befolyásnak, de a készítők láthatóan továbbra is sokat merítenek a Final Fantasy-sorozatból, valamint egyes helyszínek és elemek kifejezetten a Xenoblade Chroniclest idézik. Utóbbi lehet, hogy nem véletlen, hiszen a 130 000 dolláros Kickstarter-cél elérésének hála a legendás japán zeneszerző, Yasunori Mitsuda is csatlakozott a csapathoz, aki többek között olyan alkotások zenéiért volt felelős, mint a Chrono Trigger, a Xenogears, a Xenoblade Chronicles és sok más.

A játék jelenlegi változatában nyirkos barlangokat, füves pusztákat, fluoreszkáló növényekkel borított erdőket, valamint egy várost is bejárhatunk. Ezeken a helyeken az eltérő környezet mellett többek között más-más ellenfelek, karakterek, mellékküldetések, a későbbi tárgykészítéshez szükséges felszedhető tárgyak és fejtörők várnak. Küldetéseket az NPC-k mellett az elszórtan található hirdetőtáblákról is felvehetünk némi plusz pénz vagy fegyver reményében, azonban ezek követése egyelőre sajnos nem működik tökéletesen. A préda állítólagos helyén időnként csak egy fűcsomó vár minket, plusz a hirdetőtáblákhoz való visszajutást sem könnyíti meg a játék. Némi bónusz tárgyért vagy zsetonért érdemes a véletlenszerű eseményekre is odafigyelnünk, bár ezek jelenleg kimerülnek a megtámadott karavánok megmentésében.

Fejtörők tekintetében egyelőre csak „lépj erre a két gombra, hogy lenyíljon a híd" és „gyújtsd meg a két fáklyát a kapu kinyitásához" jellegűekre kell számítani, de a jövőben valószínűleg némileg bonyolultabb feladványok is várhatók. A fejlesztők dinamikus napszakváltozást is beépítettek a játékba, ami elméletileg egyaránt hatással van a küldetésekre és ellenfelekre, bár ezt egyelőre még nem tapasztaltuk meg, a pihenésre azonban mindenképp oda kell figyelnünk, ugyanis csapatunk energiája minden lépésünkkel egyre fogy, 25% alá csökkenve pedig egyaránt rontja felszerelésünket és harci teljesítményüket. Szerencsére a relatíve gyakran fellelhető fogadókban ingyenesen feltöltődhetünk, de pár száz Heyr (a játék pénzneme) fejében akár a félpanziós ellátást is választhatjuk, ami a pihenés mellett számos bónuszt biztosít a számunkra.

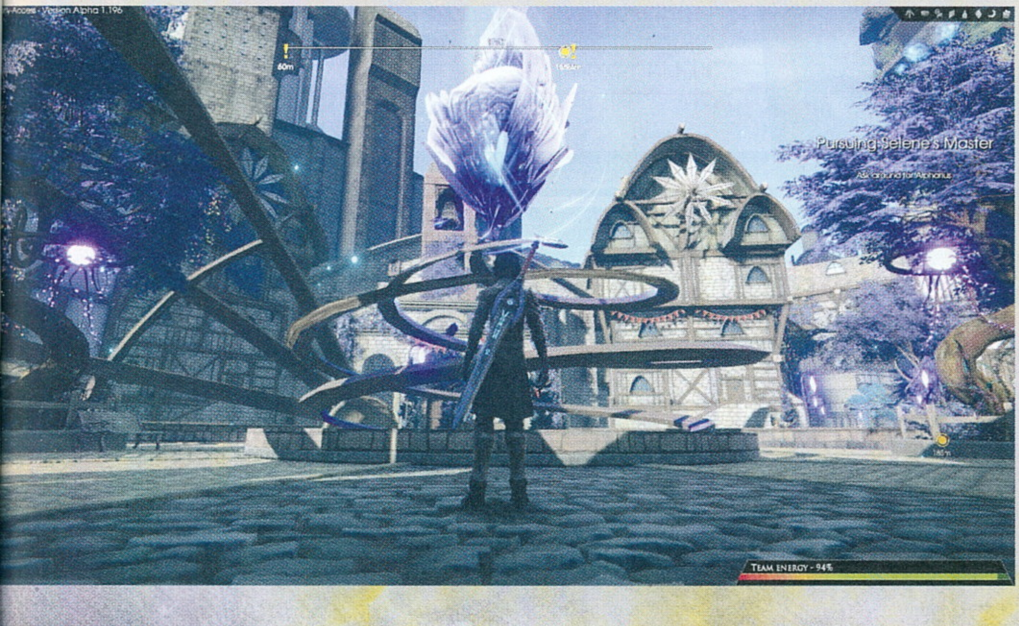
HARCRA FEL, GYŐZNI KELL!

Az Edge of Eternity a korábbi Final Fantasy-epizódokból, vagy akár a Child of Light és I Am Setsuna játékokból is ismerős Active Time Battle (ATB) harcrendszert használja, melynél nem körökhöz kötötten, hanem a bármilyen akció végrehajtásához szükséges sávjuk betöltésekor kerül sor a karakterekre, ami lépésük kiválasztásakor ki is ürül, majd újra elkezd visszatöltődni a következő lépésig. Ennek megfelelően egyes képességeknek és varázslatoknak is megvan a maga aktiválási ideje, így előbbiek egy jól időzített támadással megszakíthatók, vagy akár el is kerülhetők.

Az ATB-rendszer mellett lehetőségünk van mozogni is a különböző mezőkre osztott harctéren, ami újabb taktikai mélységet ad a küzdelmeknek. Az elmozdulással nemcsak támadásokat kerülhetünk el, valamint helyezhetjük biztonságos távolságba varázslásban jártas karakterünket, hogy ellenfeleink ne szakíthassák meg varázsige mormolását, de a különböző tereptárgyakat kihasználva bónuszokra is szert tehetünk. A küzdelem színtere mindig az a terület, ahol – szó szerint – belefutunk ellenfelünkbe, így érdemes jól megválasztanunk a helyszínt, és lehetőleg egy hatalmas kristály közelében harcba bocsátkoznunk.

Ezek a kristályok színüktől függően többek között plusz védelmet/erőt biztosíthatnak, vagy akár bizonyos időközönként életerőnk egy részét is visszatölthetik, ha közvetlenül melléjük állunk, így a csata végkimenetelére is nagy hatással vannak. Emellett nem érdemes spórolni a mágiával és életerőnk miatt sem kell aggódni, a csaták végén ugyanis mindkettő feltöltődik, tehát szerencsére nem fullad majd heves gyógyital ivászatba minden összecsapás.

A kristályok legalább annyira alapvető részei Heryon mindennapjainak, mint a Final Fantasy-univerzumban, így nem meglepő módon a fegyverek fejlesztésében is nagy szerepet játszanak. A kalandozások és küzdelmek során szerzett különböző színű és képességű drágakövekkel nemcsak karakterünk egyes tulajdonságait növelhetjük, de ezekkel tanulhatunk újabb, különleges támadásokat vagy varázslatokat is.



ÚTIKALAUZ KALANDOROKNAK

Az Edge of Eternity korai hozzáférésben jelenleg a játék első fejezetét tartalmazza, ami önmagában is több órányi kalandot tartogat, attól függően, hogy ki mennyire merül el Heryon töredékének felfedezésében. Az első szegmens a történetből ugyan túl sokat nem árul el, de a világot, a koncepciót, valamint az alapvető mechanikákat, funkciókat és rendszereket jól bemutatja. Az Edge of Eternity az eddigiek alapján tele van ambícióval és jó ötletekkel, de kérdéses, hogy egy ilyen kis csapat hosszú távon mennyire fogja bírni az iramot a játék folyamatos foltozgatása, valamint további bővítése mellett, illetve a sztori a rajongói fantáziaszülemények, vagy az eredeti alkotások közé emeli-e majd. Mivel a csapat 2020-ra tervezi a végleges megjelenést, még bőven van idő addig, hogy ennek a rejtélynek a végére pont kerüljön.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

Megérkezett az új év, vele együtt pedig már tudjuk, mi minden érkezik 2019 elején, egyelőre azonban 2018 végének legjobb címei is csak arra várnak, hogy az év lapszámaival együtt bezsákold valamelyiket. Ennek megfelelően idén is nagyszerű előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat vagy hardvereket is mellékeljük.

A megjelenés előtt álló játékokat akár a premierjük napján is kézhez kaphatják az előfizetők, akik így a magazinok és a játékok összeadott áránál kedvezőbben jutnak hozzá mind a Guruhoz, mind a vágyott szoftverhez.

PC GURU ELŐFIZETÉS + RED DEAD REDEMPTION 2 (PLAYSTATION 4, XBOX ONE)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **32 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + FALLOUT 76 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + FARMING SIMULATOR 19 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **13 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + JUST CAUSE 4 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

Felhívjuk a figyelmet, hogy az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltűntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!

PC GURU ELŐFIZETÉS + BATTLEFIELD 5 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + ANTHEM (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + COUGAR VANTAR FEKETE USB MAGYAR BILLENTYŰZET

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **17 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **24 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + RAZER ABYSSUS V2 OPTIKAI EGÉR

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **18 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **25 990 FT**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

EZ MÁR TÉNYLEG CSAK AZÉRT VAN, MERT...

JUST CAUSE 4™

ADATOK

KIADÓ **SQUARE ENIX** – FEJLESZTŐ **AVALANCHE STUDIOS** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2018.12.04.** – ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 400 FORINT, KONZOLRA 20 990 FT.**

[IRTA BŐJTI] Úgy tűnik, hogy most éppen az időjárás lett a legfőbb ellenség, mert a várható, komolyabb környezeti katasztrófákat előrejelző vészharangok megkondítása után Odin villámokat küldött a svédek hátsójába, akik úgy gondolták, hogy a Forza Horizon kiegészítője mellett szintén a háborgó eget és a szeleket szólítják segítségül.

Megmondom kerek-perec, hogy egy jó Tremors-játék úgy hiányzott volna, mint egy falat kenyér, a néhai Rock Solid pedig ugye ezen ténykedett a Universal számára, mielőtt meg nem szűnt. A külső nézetes akciójátékból végül semmi nem lett, pedig az ötlet jól hangzik a teljes terepátalakítással. A csapat szétszéledt, megalakult az Avalance, megszületett a Just Cause, a többi pedig már történelem. A már akkor is kellő tapasztalattal rendelkező fejlesztők ugyanis nem hagyták annyiban a dolgot, minden lapjukat és pénzüket az amortizálódásra tették fel, és „csak, mert" alapon egy őrületes robbanásparádéba öltötték bele az összes elképzelésüket. A fegyver- és sandbox-pornó a második résszel tetőzött, ott sikerült igazán megtalálni a célközönség számára ideális tartalmat és megvalósítást, azonban a harmadik résszel már úgy tűnt, hogy az Avalanche (vagy éppen a kiadó) kicsit többet képzel a franchise mögé, mint ami ott ténylegesen van. A legújabb, negyedik epizód pedig ugyanezt a hibát követi el, csak éppen úgy, hogy egy csomó dologban mintha direkt fogná vissza a gyeplőt, noha árkategória terén az AAA kategóriát célozza, plusz el is játssza a nagymenőt. Nos, le kell vernem a lelkesedést, a csalódás ellenkező esetben ugyanis előre könyvelhető: a Just Cause 4 nem nagymenő. Sőt, nagyon messze áll attól.

A JUST CAUSE 4 LEGNAGYOBB ÚJÍTÁSA A TORNÁDÓ, AMIT AZ E3 ALATT ANNYISZOR LÁTHATTUNK. KÁR, HOGY A SZÉL ELVITTE MAGÁVAL A JÓ ÉRTÉKELÉST.

A NEVEM RODRIGUEZ. DE NEM ROBERT.

A Just Cause 4 igazából egy DLC is lehetne, esetleg egy felújított verzió, annyira nincs benne igazi újdonság. Rico túl van már néhány csetepatén, jó eséllyel maga a játékos is, így semmi meglepő nincs abban, hogy Medici után a Solís nevű sziget a helyszín, ahol aztán igazán gonosz mániákusokkal sikerül összeakadni. A sátáni bagázs nemcsak a népet sanyargatja és terrorizálja, de egyben az időjárással is szórakozik, manipulálja a környezetet, és mint kiderül, ez részben Rico édesapjának is köszönhető.

Innentől kezdve már sejthető, hogy mi a külső nézetes sandbox kaland legfőbb célja: igen, részben a Black Hand rosszfiúk elgyepálása, szitává lövése, részben a szívtelen Gabriela Morales elfogása, részben a fater múltjának felgöngyölítése… de mindez semmi ahhoz képest, ami a kiemelt feladat. Természetesen kreatívan lerombolni mindent. Értsd úgy, hogy továbbra is a horoggal, a grappling hookkal érhetsz el bármit, ezzel megragadhatsz, magadhoz húzhatsz, összeköthetsz dolgokat, sőt ejtőernyőt használva a mozgásod is felgyorsíthatod, irányba lőheted. De ezekkel a funkciókkal még mindig nem sikerült bemutatni a horog összes lényeges szerepét. A negyedik részben már ballonokkal küldheted levegőbe a tárgyakat és élőlényeket, valamint egyéb extrákat is be lehet vetni, ami a rombolásban is hatalmas kreativitást eredményez – már amennyiben

ingered van a minél fifikásabb robbantgatásra. Hallani olyan véleményeket, hogy ennek semmi értelme, mivel tényleg mindent szétlőhetsz, ha meg a sima puffogtatással összedöntheted ellenfeleid bázisát, minek terveznél előbb mértani pontossággal, de ez szerintem nem felel meg a valóságnak. Mármint, persze, van olyan pillanat, amikor csak nyomod a ravaszt, élvezed a tűzfelhőket és a mindenfelé repkedő darabkákat, de emellett ott a lehetőség minden másra. Személy szerint például elkezdtem mindenfélét összekötni, reptetni, sőt egy idő után már azzal szórakoztam, mi az a legnagyobb tárgy, amivel aztán akár egy osztagot is el lehet intézni. És természetesen a támadó helikopterek és drónok ellen sem kizárólag a lőfegyverekkel lehet fellépni, mert hát ott a hook, amivel ha rögzíted a koptert, a pilóta nem igazán fog neki örülni. Csak ne legyél a közelben, mikor földet ér.

A térkép elég nagy, a kicsivel több mint 1000 négyzetkilométerbe sokfajta környezeti elem belefért, így nagyváros, halászfalu, havas hegycsúcs,

dzsungel, tengerpart, mindenféle egyéb helyszín fellelhető, ami a változatosságot mindenképpen segíti, bár a feladatok sajnos inkább rombolják az összképet. Miközben időnként a sztori is halad előre, a missziók átlagban arról szólnak, hogy gépeket kell beindítani, tönkretenni, embereket kell védelmezni vagy kiszabadítani, de állandóan ismétlődő jelleggel, néha ráadásul időre, sok esetben akár három-három célponttal, ami előbb-utóbb a hangulat rovására megy. Közben kapunk új lehetőségeket, segítők terén is új opciók nyílnak meg, egyre változatosabb arzenállal és járműparkkal rendelkezünk, plusz a térkép régióit is elfoglaljuk a baráti csapatok segítségével. És lényegében ennyi, itt nem a sztori a lényeg, hanem az érzés, hogy bármit megtehetsz, bármit felrobbanthatsz.

TEDD, AMIT AKARSZ...

Lényegében pont úgy, ahogy a korábbi epizódoknál is. A dél-amerikai Solís területén bárhova elmehetsz, bármit megnézhetsz, az országutakat a lakosok különböző járgányokkal lepik el, amiket elköthetsz, a volán mögött még kihívásokat is teljesíthetsz, sőt filmforgatáshoz is szerződhetsz. Kutathatsz a múlt titkai és kincsei után a templomok mélyén, segíthetsz másoknak, de szimplán csak nézelődhetsz, felfedezhetsz, rombolhatsz. Utóbbi pedig még mindig a legjobb móka a Just Cause-sorozatban, bár a negyedik epizóddal azért a kampó extra hatásain kívül kevés az igazán izgalmas újdonság, sőt még némi butítással is találkozhatunk. A járművezetés egyébként még mindig nem az igazi, bár klasszisokkal jobb, mint korábban, de ezt a játékot senki sem azért veszi, hogy aztán órákat töltsön a volán mögött.

Ami mellett viszont nem lehet szó nélkül elmenni, az a környezeti elemek bevetése. Jó, ez sem hoz igazi forradalmat, legalábbis nem ebben a játékban, de azt azért komoly élmény végignézni, ahogy egy tornádó szépen végigmegy az autópálya mellett, ledózerol egy benzinkutat, elvisz néhány kamiont, majd a közeli hidat is leamortizálja. Sőt, a forgószél akár barátod is lehet, illetve felhajtó erejét is kamatoztathatod, csak vigyázz, hogy ne kerülj a középpontjába. Ahogy, mellékesen megjegyzem, a villámokat is érdemes elkerülni.

...CSAK EL NE UND

Szóval összességében megvannak a Just Cause 4 jó pillanatai, kellemes elemei, amikért lehet szeretni. Mert lehet szeretni, ez tény. Az elején például imádtam a zenéjét, a felvezetés hangulatát, a helyszínt, a megjelenő viharokat. Csak aztán valahogy annyira leül az egész, annyira semmilyen lesz a kampány és a feladatok nagyobb hányada, hogy érdektelenségbe fullad minden. Hiszen a vállvonogatós rombolás egyszer-kétszer még poén, de negyedik alkalommal eladva, ráadásul az árazása ellenére láthatóan nem felsőkategóriás termékként, nos, az már nem annyira üdítő. Tök jól el lehet benne marháskodni, vannak Solíson belül szép részek, amiket öröm megnézni, az easter eggek szokás szerint dicséretet érdemelnek (Jurassic Park, A-HA stb.), de az összkép azért messze nem tökéletes, a 15-20 (vagy több) órás őrülethez pedig már kevés a lehetőség és az a keret, ami elviekben fenntartaná a figyelmet.

Ráadásul nem mehetek el szó nélkül a minőséget alaposan rontó tényezők mellett sem. A grafikai megoldásokat uraló motion blur fertelmes, a víz megvalósítása mintha sokgenerációnyi szintet lépett volna vissza (érdemes összehasonlítani a második résszel), de a fizikában is vannak butítások, amik szintén az élményt rombolják. Talán még nagyobb baj, hogy állandó a popup, egy csomó minden ott jelenik meg az ember szeme láttára, szinte minden rombolás helyreáll – a tornádó által széthordott, korábban említett híd és benzinkút néhány másodperccel később már ott virított a helyén –, jómagam pedig nagyjából óránként ragadtam be valahol a falba, ahonnan aztán vagy ki tudtam szabadulni, vagy nem. És ezt teljesen random módon tessék érteni. Egyszer egy domboldal földfelületén keresztül zuhantam be az alatta lévő alagútba, egyszer egy szellőzőrendszer nagyhatású rendszere fújt át mindent rácson és tereptárgyon, aminek a fizika szerint fel kellett volna tartóztatnia. És sorolhatnám az ilyen eseteket, amik nem viccesek, inkább fárasztóak és zavaróak. Pláne egy 20 000 forintos játéknál. Szóval a legfőbb baj az, hogy ideje lenne realizálni és elfogadni: a Just Cause egyszer jó volt, kétszer még jobb, harmadjára már csak jól szórakoztunk, de ezt tovább folytatni felesleges komolyabb reformáció és szakértelem nélkül. Mert ha ugyanazt a viccet süti el valaki, az egyre kisebb durranásokkal jár, hiába a tornádó, meg hiába a sok-sok lángoszlop.

ÉRTÉKELÉS

Ez még mindig ugyanaz a Just Cause, csak most már tornádóval, veszélyes környezeti elemekkel, egészen változatos tájon – rengeteg visszafejlődéssel és hibával.

TALÁLÁS: **70%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
A hangulat az elején még ott van a szeren, ahogy a robbantgatással is el lehet lenni, meg az új lehetőségek kihasználásával.

KONTRA
Idővel azonban lehull a lepel, felszínre törnek a bugok, a megmagyarázhatatlan butítások, illetve az, hogy lényegében teljesen felesleges és semmilyen az egész misszió, miközben mégis igen drága az utazás Solís földjére.

65%

Oké, emberek, szeretném megragadni az alkalmat, énekeljük együtt: Taaake ooon meee! Taaake meee ooon!

RETÚRJEGY A ZŰRBE

BATTLETECH™ FLASHPOINT

ADATOK

KIADÓ **PARADOX INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **HAREBRAINED SCHEMES** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2018.11.27.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6500 FORINT.**

[ÍRTA BODAK] **A HAREBRAINED SCHEMES FEJLESZTŐI A BATTLETECHKEL MEGMUTATTÁK, HOGY NEMCSAK A SZEREPJÁTÉK, HANEM A STRATÉGIA IS MEGY NEKIK. ENNEK ELSŐ KIEGÉSZÍTŐJE, A FLASHPOINT PEDIG EGY CSIPETNYI SZEREPJÁTSZÁST VISZ A TAKTIKÁZÁSBA, DE A HANGSÚLY MÉG MINDIG A TÖBB TÍZ TONNÁS GÉPEK ÖSSZECSAPÁSÁN VAN.**

A Battletech érdekes egyvelege a stratégiának és menedzsmentnek, de eddig is ráhúzhattuk a jelzőt, hogy valamilyen szinten szerepjátékos elemeket is tartalmazott. Igazi döntésekre ugyan nem volt lehetőségünk (azonkívül persze, hogy melyik mellékküldetést csináljuk meg, és melyiket nem), a kampány kikövezett úton haladt előre. Ráadásul nagyon nyugtunk sem volt, folyamatosan hajtott, sürgetett a narratíva, és nem is nagyon volt okunk elcsámborogni a fő ösvényről. Ezt látták meg a fejlesztők is, úgyhogy nemcsak a végjátékot bővítették ki egy kicsit, hanem új karriermóddal is kiegészítették a Battletechet – mely egyébként a tesztünk alanyaként szolgáló bővítmény mellé érkezett ingyenes frissítéssel mindenki számára elérhetővé vált. Fontos: a Flashpointhoz szükséges az alapjáték megléte.

Egy másik játékban ezt a krátert arénának használnánk a gladiátorviadalokhoz, itt azonban maximum fedezéknek jó.

GYŰJTŐPONTBAN

Nem véletlen a címadás, a Flashpoint magyarul gyújtópontot jelent, de ez itt nem a benzin lángra lobbanásának hőfokaként értelmezendő, hanem egymásnak feszülő érdekek robbantanak ki kisebb-nagyobb csetepatékat. És ugyebár jó zsoldosként pedig hol máshol is lehetne a helyünk, mintsem a balhé kellős közepén? Főleg, hogy ezek az időszakosan (talán túl ritkán is) feltűnő és limitált ideig elérhető mini-küldetésláncok nemcsak zsíros pénzjutalommal, hanem ritka, vagy egyenesen elveszettnek hitt cuccokkal kecsegtetnek (játékbeli kifejezéssel élve ez a LosTech: a valaha egységes, mára összeomlott csillagközi birodalom technológiája, melyet az évszázados háborúk okozta pusztítás miatt már nem tudnak előállítani, de karbantartani is alig). Továbbá számos esetben mi magunk hozhatunk döntéseket, melyek nemcsak az aktuális feladatra, hanem a későbbiekre is kihatással lehetnek – de azért ne számítsunk keményvonalas szerepjáték szintű összetettségre.

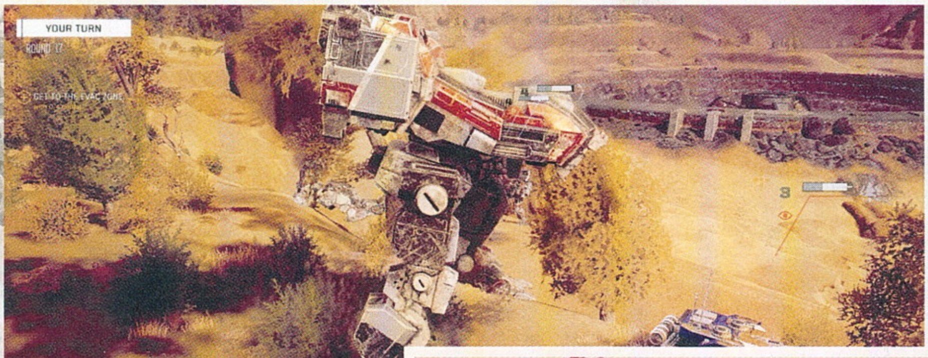
Hogy legyen is esélyünk bezsebelni a már emlegetett jutalmakat, nem árt Mechjeinkre alaposan felkötni a vasgatyót, és a lehető legjobb osztaggal készülni az összecsapásra (és tartalékolni ütőképes gépeket és pilótákat az Argón), ugyanis akad akár hat, egymás utáni csatát felvonultató feladat is. Ezek között nem ritka az sem, hogy a küldetések közt nem lesz időnk komolyabb javításokra, vagyis azzal kell boldogulnunk, amink van. Pontosabban szólva inkább azzal, ami marad, mert gépeink lerobbantott karját nem tudjuk pótolni, ahogyan pilótáink sem bírnak el végtelen mennyiséget a sérülésekből. Mindez pedig igen izgalmas összecsapásokhoz vezet, főleg, ha nem a kampány végén szállunk be agyon tápolt csapatunkkal, hanem a nulláról építkezve indítunk karriert.

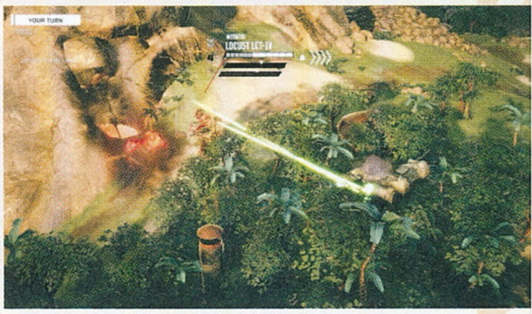
SZABAD A PÁLYA

Bizony, ha nem vonz a narratíva, vagy már lejátszottad a kampányt, akkor még egy újrajátszási lehetőség adott, a karrier. Ebben a bejárható galaxis egy véletlenszerű pontján kezdve, egyetlen osztaggal és egy lelakott hajóval kezdhetünk neki a zsoldosok veszélyekkel teli életének, melyet további módosítókkal még inkább nehezíthetünk, vagy éppen könnyíthetünk magunknak. A küldetések során kedvezhetünk bármelyik, általunk választott uralkodói háznak, vagy állhatunk a kalózok oldalára is, de akármelyiket választjuk, ha elérjük a lehető legmagasabb megbecsülést, szövetségre is léphetünk az adott frakcióval. Ez pedig egyéb extrákkal jár, úgymint az egészen ritka, exkluzív felszerelések (és LosTech) megvásárlásának lehetősége, illetve szövetségenként egy teljesen egyedi Flashpoint-misszió is vár ránk. Az ilyen elköteleződéssel értelemszerűen egyúttal magunkra is haragítunk mindenki mást. Még szerencse, hogy a döntés nem

VAN HONNAN VENNI AZ ÖTLETEKET

A Battletech-univerzum számtalan lehetőséget rejt magában, egyedüli korlátozó tényező a már megalapozott, fiktív történelem. Nagyon nem is mennénk bele a részletekbe, egy komplett lexikont meg lehetne tölteni a históriával, most dióhéjban csak annyit, hogy jelen állás szerint a 3025-ös esztendőben járunk, a harmadik Örökösödési Háború után, a Klánháborúk előtt negyed évszázaddal. Ez határozza meg az játék világában uralkodó erő- és területi viszonyokat, de még a bevethető technológiákat is. Hogy csak egyetlen példát mondjak: a veterán játékosoknak a Mechwarrior 4: Mercenariesből vagy akár a MechCommanderből ismerős gépek egy része ezért hiányzik. Legalábbis egyelőre, mert a Harebrained Schemes eljátszott már az idővonal előrepörgetésének gondolatával. Ha erre sor kerül, lesz is miből válogatni, hiszen egészen 3139-ig bőséges hátteret szolgáltat az univerzum, rögtön elsőként a 3028-ban felfedezett Helm Memory Core megtalálása jó kiindulópont lenne (bár nincs rajta a térképen), ez lehelt ugyanis új életet a BattleMech-gyártásba.





végleges, ha megvan, amiért jöttünk, akár fel is rúghatjuk a megállapodást, de ezután egy évig esélyünk sincs újra a másik fél kegyeibe férkőzni. És ha már vásárlásról is szó esett, nem mehetünk el szó nélkül a feketepiac mellett, melybe könnyebben nyerhetünk bebocsátást, ha a kalózoknak segítünk galaxisszerte, de ettől függetlenül is kaphatunk ajánlatot (borsos áron). Itt aztán minden megtalálható, mi szemszájnak ingere, de nem minden bolygón van ilyen központ, a csillagtérképen ellenőrizhetjük, melyikre érdemes kiruccanni.

Cselekedeteinket és teljesítményünket pontokkal jutalmazza a játék, a rendelkezésünkre álló 1200 nap során kell a lehető legmagasabbra küzdenünk magunkat. Már ha érdekel az ilyesmi, hiszen itt semmi sem kötelező, a játék elengedi a kezünket. Ezzel együtt azonban felüti a fejét az önismétlődés is, hiszen kapunk ugyan egy új tájat néhány saját csatatérrel (trópusok), de egy idő után már betéve fogjuk ismerni az adott területeket és feladatokat. Édeskevés az egy új küldetéstípus, de legalább brutálisan nehézre sikeredett: szűkös időkorláton belül kell több helyre eljutni, azokat megtartani két körig, majd angolosan távozni. Ez pedig nem megy négyfős osztagunk szétszakítása nélkül, ráadásul a tüzérségi támadás megérkezése előtt, lehetőleg egy darabban meglépni miközben lőnek is, elég trükkös.

A három új 'Mech, ideig-óráig kínál új taktikai lehetőségeket: a középsúlyú Crab annyi lézerfegyvert kapott, amennyit csak elbír (de a Hunchback 4P variánsa kenterbe veri e téren), a Hatchetman pedig egy roppant bájos, teherautó méretű baltával hadonászik, de ahhoz, hogy kihasználhassuk előnyeit, egy célirányosan képzett pilótát igényel. A legnehezebb Assault osztályban induló Cyclops az egész osztagra vonatkozó bónuszokat ad, így első szupernehéz Mechnek kiváló, csak találjunk a darabjaiból eleget (vagy győzzük kifizetni).

ÉRTÉKELÉS

A Flashpoint egy jó kiegészítő, de lehetett volna több is, hogy maradéktalanul elégedettek legyünk vele. Ettől függetlenül kötelező darab a játék szerelmeseinek.

TALÁLÁS: **75%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

A program minden pontját még egy fokkal élvezetesebbé teszi, végre okot ad arra, hogy kitérőket tegyünk a kampányban.

KONTRA

Ahogy az a kiegészítőknél lenni szokott, egy sor hibát is kapunk az újdonságok mellé, melyekért talán túl sokat kell gürizni.

80%

MECH-ÉRI?

Eddig csak szépet és jót mondtam a Battletech Flashpointról, de sajnos akadnak gondok is. Már megjelenéskor jellemző volt a játékra, hogy bizonyos helyzetekben (például távoli kameraállásoknál, ha a messzebbről érkező rakétaesőben szeretnénk gyönyörködni) érthetetlen módon leesik a képfrissítés akár 20 fps környékére, vagy az alá is, és szinte mindegy, milyen izmos gépet pakolunk alá. Hiába ritka a jelenség, ez a mai napig egy jottányit sem változott, és bár a játék stílusából fakadóan nem okoz nagy zavart, a minimum konfiguráció környékén megálljt parancsolhat a gépünknek. A Flashpointtal való ismerkedésemet ráadásul úgy kezdtem, hogy letöltése után a főmenüben feltűnő, csalogató, „akarod tudni, mi minden változott az 1.3-as verzióban?" gombra kattintva a böngésző megnyitása helyett úgy omlott össze a játék, mint villanypózna a Mech lába alatt. Még a Steamet is teljesen összezavarta a dolog, és végtelen ciklusban próbálta érvényesíteni az egyik fájlt, nem is segített más, csak az újratelepítés. A véletlenszerű, de szerencsére ritka hibák közül is belefutottam párba, különösen vicces volt például, amikor az utolsó ellenfelet kilőve az nem pusztult el, de nem is lőtt, és célba sem tudtam venni, emiatt pedig kezdhettem elölről a küldetést. Már csak azért is érdemes ezt kiemelni, mert megjelenéskor, az alapjáték kampánya során ilyesmivel egyáltalán nem találkoztam, feleennyi idő viszont elég volt a Flashpointnak ahhoz, hogy minimum háromszor kinyírja magát. Persze, a gondokat idővel remélhetőleg javítani fogják, de a korai beszámolókra különösképpen érvényes, hogy a sűrű mentés a nyugalom forrása.

A FLASHPOINT KIEGÉSZÍTŐ TÖBB MINT HARMINC ÓRÁNYI JÁTÉKKAL KECSEGTETI A MECH-RAJONGÓKAT.

A technikai malőröket félretéve azonban azt kell mondanom, hogy a játék, bár még mindig nem kifejezetten szép, tartalmilag egy egészséges méretű injekciót kapott, melyet újonnan érkezettek és már kész kampánnyal rendelkezők egyaránt élvezhetnek. A Flashpoint láttán sejthető, hogy mit várhatunk a következő csomagtól, az Urban Warfare-től, mely talán nemcsak három Mech és egy új területtípus lesz, hanem kapunk új küldetéssorozatot is. Valószínűleg egy ekkora kiegészítő kevés ahhoz, hogy a Klánháborúkig pörgessék az idő kerekét, de a remény hal meg utoljára...

A legenda úgy tartja, hogy egy hegylakó csak akkor hal meg, ha levágjuk a fejét. Na, de mi a helyzet a mechákkal?

X A NÉGY-ZETEN

ADATOK

KIADÓ **EGOSOFT** – FEJLESZTŐ **EGOSOFT** – MŰFAJ **ŰRSZIMULÁTOR** – MEGJELENÉS **2018.11.30.** – ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 16 000 FORINT.**

[IRTA WILSON] **Aranykorukat élik az űrhajós játékok: bár az X-Wing vagy a FreeSpace feltámadására jelenleg esély sincs, a főnixmadárként újraéledt Elite: Dangerous új sztenderdet állított fel, amit most a műfajt az elmúlt két évtizedben életben tartó X-széria negyedik gyermekének kell lepipálnia.**

A „lélektani folytatás", mint egy játék egyik legfontosabb jellemzője épp olyan veszélyes, mint egy saját magunk felé fordított, töltött fegyver: csak kétféleképpen sülhet el a dolog. Egyrészt szó szerint – ez a rosszabbik eset –, másrészt úgy, hogy a végeredmény vagy egyenértékű a példaképpel, vagy ahhoz hasonló élményt kínál. A Xenonauts például kiválóan élesztette újra a kora kilencvenes évek xcomos élményeit, a Homeworld: Deserts of Kharak pedig zseniálisan ültette át a Homeworld-univerzumot egy eléggé más műfajba. De a mérleg másik nyelvén ott van a milliónyi, rosszabbnál rosszabb Jagged Alliance-folytatás, vagy a multiplayer Deus Exnek induló, de csak egy korcsosult FPS-t eredményező Project Snowblind. A harmadik lehetséges forgatókönyv pedig maga az anomália: amikor maga az alkotó dönt úgy, hogy az alapoktól ír újra mindent, függetlenül attól, hogy erre szükség volt-e, vagy hogy a fürdővízzel együtt nem önti-e ki a gyereket is. Erre pedig keresve sem találni jobb példát az X: Rebirthnél, az X-sorozat reformerének indított epizódnál, ami nemcsak hogy az ígéretei tizedét sem váltotta be, de egy játékkal el is tüntette magát a színről, teret hagyva az olyan zseniális alternatíváknak, mint az Elite: Dangerous. És most egy ilyen, már betöltött vákuumba visszacsöppenve kellene visszaszereznie a maga helyét az egyre telítettebb űrszimulátoros piacon.

MINDEN A RÉGI?

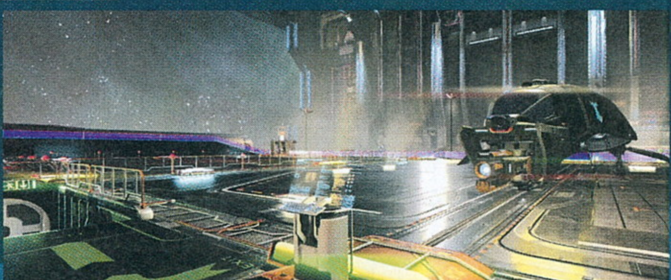
Az X4: Foundations ezt szerencsére már alapból jól indítja, hiszen ez nem a talajvízig lebutított Rebirth továbbgondolása, hanem a klasszikus X-ek modernizált változata. Egész pontosan a Rebirth motorjára ráhúzott, számozott X, azaz egy minden szempontból nézve komplex űrszimulátor, ahol a képzeletbeli vagyont számtalan módon össze lehet szedni – elsősorban kereskedéssel, másodsorban kalózkodással. Kinek mire fáj a foga. Ehhez akad egy már 1999 óta tökéletesített formula és szabályrendszer, egy az extrémitásig elmélyített játékmenet, és persze egy hatalmas, felfedezésre, kiaknázásra váró világ – a végtelen űr.

Az X-sorozat gyökerei mélyre nyúlnak vissza: minden az 1999-es X: Beyond the Frontierrel kezdődött, és máig nem ért véget.

Ez az űr viszont nem olyan, mint amit más játékokban megszokhattunk, viszont hű az X-széria eddigi történetéhez – azaz gyakorlatilag nyoma sincs a Newtoni törvényeknek. Felgyorsulni ugyan nem lehet villámsebesen (bár a 108 méter/másodpercet nettó egy pislogás alatt el lehet érni), megállni viszont egyetlen gomb lenyomásával lehetséges, függetlenül attól, hogy épp milyen tempóban haladunk, és ez a fordulásokra, egyéb akrobatikára is igaz, amire csak egy űrhajó képes. Vagy inkább egy hajó: az X4-univerzumban csak névlegesen járunk a csillagok között, valójában inkább olyan, mintha egy nagy, naprendszer méretű kádban úszkálnánk, ahol a legfőbb akadályt, vagy legalábbis visszatartó erőt nem a fizika korlátai jelentik, hanem a távolság.

Az X4: Foundations bejárható területe ugyanis hatalmas, még ha a korábbi epizódokhoz, főleg az X3-hoz viszonyítva papíron kicsit kevesebbel is gazdálkodhatunk. Nem egy egybefüggő univerzum vár, hanem egy hatszögletű szektorokra osztott dzsungel. Ezek önmagukban hatalmasak, minimum több ezer kilométeresek, de a köztük való átjárás nem egészen kötetlen. A zónák között többféleképpen is lehet közlekedni: egyrészt a normál térkapukkal, melyek mindig ugyanoda, A-ból B-be visznek. Az úgynevezett téranomáliák pontosan ugyanezt csinálják, csakhogy ezek a szabad szem számára láthatatlanok, nincsenek a térképen megjelölve, nem építettek köréjük kaput, és sok esetben sokkal nagyobb távolságot hidalnak át, mint a normál kapuk. A leggyorsabb és legkiszámíthatóbb megoldást viszont nem ez a kettő jelenti, hanem az úgynevezett űrautópálya. Ez egy olyan, önmagába visszahajló, több szektoron átívelő hurok, ahol másodpercek leforgása alatt lehet hatalmas távolságokat letudni, és a lehető legkevesebb idővesztességgel eljutni a világ egy specifikus pontjára.

Az a jó a hiperkapus határellenőrzésben, hogy elég mindössze néhány (fény)évet várni, mire ránk kerül a sor. Haha, oké, kivezetem magam.



TIPPEK TRÜKKÖK

FEDEZZ FEL!

Bár furcsa lehet ezt hallani egy játék esetében, de egyáltalán nem baj, ha legalább egy órát az elején csak arra szánsz, hogy ide-oda repkedsz az űrben. Ahhoz, hogy igazán hatékony tudj lenni, muszáj felfedezned az X4 térképét, látva, hogy hol helyezkednek el a rendszerek és az azokat összekötő térkapuk, űrautópályák. Nem kell, hogy az egész galaxist bejárd, de nem árt, ha nem vakon ugrasz a végtelennek tűnő ismeretlenbe!

A MISSZIÓK

Habár idővel mindenképp a kereskedés és az ehhez kötődő tevékenységek hozzák majd a legtöbb pénzt, az elején sokkal gyorsabban lehet relatíve nagy vagyonhoz jutni a missziók teljesítésével. Minden szektorban akad jó pár, mely a térkép menü misszió fülében tekinthető meg. Magán a térképen egy sárga piktogram jelzi: az ikon azt is mutatja, hogy milyen típusú feladatról van szó, ahogy a nehézségi szintet is.

NAGYBEVÁSÁRLÁS

Ha sikerült pármillió kreditet összeharácsolni a küldetések teljesítésével, akkor eljön a terjeszkedés ideje. Első körben célszerű kicsit feljavítani az irányított hajót: az automata dokkoló például nem túl drága, de annál nélkülözhetetlenebb fejlesztés. Természetesen a következő logikus lépés egy új hajó beszerzése, a régit pedig fel kell tölteni legénységgel, és automatizálni a működését. Ez jelenti a profitot az X4 világában!

VISELKEDÉSEK

A saját flotta automatizálása szerencsére nem a világ legkomplexebb feladata. A térképen nemcsak célpontok adhatók meg a MI-nek (például egy állomás, vagy egy szektor), de az is, hogy mit csináljon: vásároljon, eladjon, felfedezzen, vagy szimplán csak kövessen. Az automata kereskedés teljesen önjáróvá tudja varázsolni, ahogy az automata bányászat is, ami az egyik legjövedelmezőbb üzletág a játékban.

FELFEDEZŐK

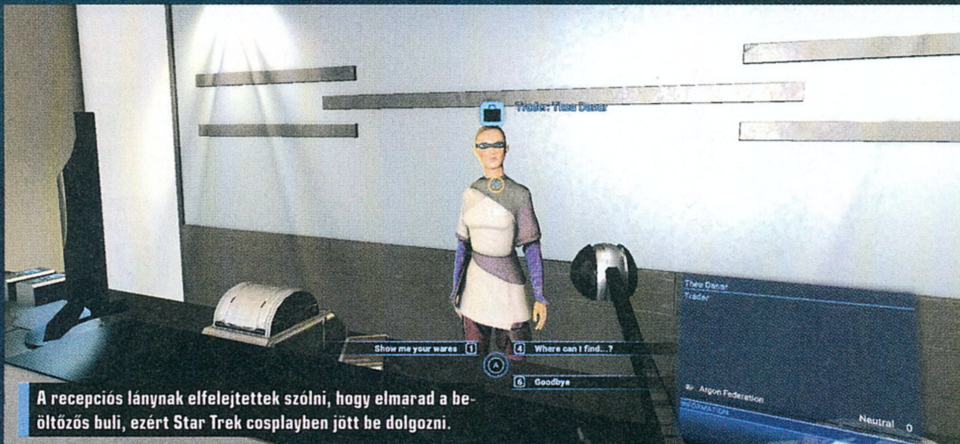
A felfedező feladatát nemcsak te magad töltheted be, de a flottádba tartozó hajók is. A legjobb, ha fogsz egy fürge, nem túl nagy felfedezőt, amit telipakolsz műholdakkal, és aztán szabadjára engeded az űrben. Az X4: Foundations világában kidobált műholdak komplett területeket tudnak felfedezni, a térképre engedve a közelben található állomásokat, hajókat és a nyersanyagban gazdag aszteroidákat, amiket később ki is aknázhatsz.

TELEPORTÁLÁS

Amikor már elég sok hajó tartozik a kezeid alá, és állomásból is van legalább egy, felmerül egy korábban nem látott probléma: a gyors reagálás. Ha a galaxisban szerteszét hevernek az ingóságaid, és beüt a krízis, nagyon lassan tudsz reagálni, ha először el kell navigálnod a bajba jutott hajódhoz vagy állomásodhoz. Amint tudod, fejleszd ki a teleportálás technológiáját, és instant ott teremhetsz bárhol!

A SETA

A teleportálás mellett a másik „legális csalás" a SETA-meghajtó. Ez egy olyan, nem éppen könnyedén megszerezhető eszköz, amely több lépcsőben fel tudja gyorsítani az időt. Miért is jó ez? Mert így le lehet tudni a legunalmasabb részt: a várakozást. Egy hatszorosára gyorsított univerzumban gyorsabban cserélődnek a javak, megélénkül, vagy épp a földbe áll a gazdaság, és persze gyorsabban elkészülnek a dolgok.



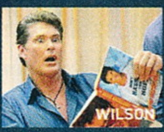
A recepciós lánynak elfelejtették szólni, hogy elmarad a beöltözős buli, ezért Star Trek cosplayben jött be dolgozni.

CSÁSZÁRI BOLDOGSÁG

Legnagyobb előnye nem csak a sebesség és a kiszámíthatóság, hanem az, hogy az X4 világának minden lakosa használni tudja, beleértve a nekünk dolgozó személyzetet is. A sorozat védjegye a birodalomépítés: ez itt alapvetően egy űrhajóflottát jelent, mely egy komplett legénységgel és persze egyértelmű utasításokkal megtámogatva anélkül tud súlyos pénzeket termelni, hogy a kisujjunkat is meg kellene mozdítani a tényleges munkában. Azaz, ha van extra hajónk, és felbérlünk hozzá egy kapitányt és további embereket, kijelöljük, hogy hol és mit vegyenek, majd adjanak el, nekünk csak a profitot kell számolni.

Ez a fajta automatizálás pedig nem merül ki ebben, sőt, ahogy a korábbi X-ekben, úgy az X4-ben is egy teljes egészében önjáró, a saját sikerét önmagának generáló rendszer kiépítése a cél, amely nem csupán hajókból, de komplett űrállomásokból áll. A sorozat korábbi részeitől eltérően ezek teljes egészében modulárisak, azaz elemekből kell összerakni őket. Ez nemcsak minden eddiginél nagyobb szabadságot ad a játékos kezébe, de egyúttal sokkal változatosabbá is teszi az állomások külsejét tekintve, hiszen előre generált objektumok helyett kisebb-nagyobb elemekből álló, masszív komplexumok hozhatók létre, melyek minden elképzelhető funkciót be tudnak tölteni. Lehetnek egyszerre gyárak és disztribúciós centerek, működhetnek közben kikötőként, adminisztratív központként, kapcsolódhat hozzájuk egyfajta katonai bázis (de minimum védelmi egységek), és még millió más dolog. Természetesen ez irgalmatlanul sok pénzbe, időbe és erőforrásba kerül, és a felépítéséhez, működtetéséhez igazi szakemberekre és jól megfizetett dolgozókra is szükség lesz, de ha egyszer elkészül, onnantól kezdve nem csak a pénzt termeli, de a teljes gazdaságot újraírhatja, és elméletileg még az univerzum gazdasági vénáját is gatyába rázhatja, teljesen átírva az árakra, a termékekre, a keresletre és a kínálatra megírt szabályokat.

ÉRTÉKELÉS



Az X4: Foundations minden szempontból nézve egy fantasztikus űrszimulátor alapja. Jelenlegi formájában azonban csak egy tartalmas, hangulatos váz.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Igazi űrszimulátor, komoly gazdasági lehetőségekkel és döntésekkel. Egyjátékos verzióban nem sok hasonló program létezik jelenleg.

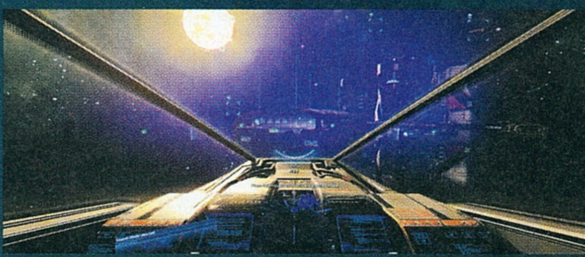
KONTRA
Ronda, a legkevésbé sem felhasználóbarát, de több lehetőséget tartogat, mint a műfaj összes többi játéka együttvéve (sem).

83%

ZSÁKUTCA

Mindezzel két probléma van. Egy: a kiadás utáni első pár változatban a gazdaság hajlamos volt befagyni és a változás, fejlődés legapróbb jelét sem mutatni. Kettő: az égvilágon sehol senki és semmi sem hajlandó elmagyarázni a fent leírt álomállomás elkészültének mikéntjét, vagy úgy igazából bármit. Az X4: Foundationsben vannak ugyan tutorialok, de azok igazából csak az irányítást, és az elsődleges hajóval kapcsolatos legfapadosabb funkciókat magyarázzák el, azokat is borzalmas módon, nem interaktív, csak lépésekre szétszabdalt szöveges útmutatás formájában, ami igazán hasznos, a boldogulást segítő információkat egyáltalán nem is tartalmaz. Éppen ezért az első pár órában az embernek abszolúte fogalma sincs, mi a fenét is csináljon ebben a mélyvízben: csak repked és nézelődik, és jó esetben elkezd YouTube-os videók, wikik és guide-ok után vadászni, mert csak és kizárólag itt lehet magyarázatot, útmutatást találni. Az X4: Foundations szó szerint sandbox, egy homokozó, ahol a keretek között azt lehet csinálni, amit az ember csak akar, csak győzzön rájönni, hogy mit és hogyan tehet meg.

Ha pedig a teljes tanácstalanság nem lenne elég, a helyzeten csak tovább ront a katasztrofálisan rossz kezelőfelület, amely egyrészt bűnronda – minden egy vékony kerettel és egyszínű kitöltéssel rendelkező téglalap vagy sokszög, és ezek sokszor egymáson tornyosulnak –, másrészt a legkevésbé sem intuitív. Az almenük almenüjébe pakolt funkciókat, az ugyanazon témáról szóló, de több külön panelre osztott szekciókat, a hegyomlásnyi szövegmennyiségű képernyőket megszeretni igazán sose lehet, csak megtanulni és megszokni. Ahogy az amúgy teljesen steril, hiteltelen, hetvenes/nyolcvanas évek sci-fijének nem éppen a legszínvonalasabb részéből merítő univerzumot is. Ez azonban eltörpül a Foundations és az X-széria nagysága mellett: a műfajban egyetlen hasonló single player játék sem akad, amely ennyi lehetőséggel, ekkora mélységgel kecsegtetne. Olyan, mint egy vad musztáng: be kell törni a vadállatot, mielőtt egy szelíd, fenséges bestia válik belőle.



KÖZÉPKATEGÓRIÁS TURMIX

ADATOK

KIADÓ **MICROIDS** – FEJLESZTŐ **OSOME STUDIO** – MŰFAJ **AKCIÓ-PLATFORMER** – MEGJELENÉS **2018.11.29.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9700 FORINT, PS STORE-BÓL 14 990 FT.**

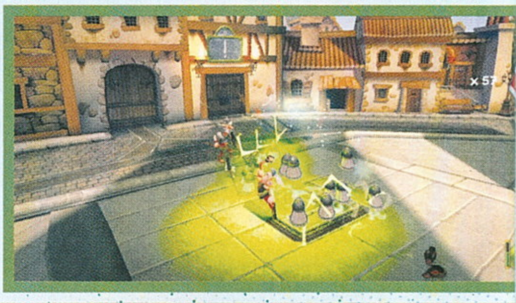
[ÍRTA **BRITPOPPER**] Megérkezett a PlayStation 2-es korszakból visszatérő két derék gall, Asterix és Obelix felturbózott kalandozása, az erős nosztalgiával fűszerezett ugrálás és pofozkodás mellé pedig igazán jó hír a rajongóknak, hogy a fejlesztők varázsüstjében már készül az XXL 3 című epizód.

Amíg arra várunk, hogy a sorozat trilógiává gyarapodjon, érdemes figyelmünket a nemrég megjelent XXL 2-re fordítani, mely éppen megfelelő választás lehet a karácsonyi kajakóma és a szilveszteri dorbézolás utáni időszakra, nem mellesleg az ugrabugra platformerek szerelmeseinek is okozhat kellemes perceket.
Az Asterix & Obelix XXL 2 tulajdonképpen a több mint tíz éve megjelent eredeti verzió HD remastered kiadása, így néhány apróságon kívül merőben új tartalom nem került a programba, inkább a tökéletesítésre, csiszolgatásra jutott a hangsúly. Fejlesztett animációkat, szebb látványt és dinamikusabb bunyót ígértek nekünk a készítők, és a végeredményt látva mindezt többé-kevésbé sikerült is beváltaniuk, ám más kérdés, hogy ami a PlayStation 2 korában elfogadható volt, az mennyire élvezhető 2018 végén, a 2019-es év elején. Fontos megjegyezni, hogy az XXL 2 már annak idején sem számított igazán nagy eresztésnek, és leginkább egy korrekt, ugrálós platformer játékként maradt meg a köztudatban, amit a legtöbb esetben megszépített az Asterix képregények iránti szeretet. Persze, a franciáknál ennek kifejezetten hagyománya van, így nem csoda, ha a Microids megpróbálkozik az újraélesztéssel.

LAS VEGUM OSTROMA

Két irányítható karakterünk továbbra is Asterix és Obelix, közöttük a játék során bármikor szabadon váltogathatunk. Asterix kisebb mérete miatt fürgébb, ám picivel gyengébb, mint a lomha, ám Bud Spencert megszégyenítő maflásokat kiosztó Obelix. Speciális támadásként pedig bevethetjük Obelix kiskutyáját, Idefixet (aki a hazai fordításokban volt már Töpszlix, Kutyix, de Bokafix is).
A játékmenet hűen követi a 2000-es évek elején burjánzó platformerek stílusát, azaz éppen eleget fogunk ugrálni, kapcsolókat aktiválni és lezárt kapukat nyitogatni, miközben kalandunkat a tucatjával ránk rontó ellenfelek nehezítik, melléktevékenységként pedig rendíthetetlenül szétcsaphatunk bármit, ami törhető tárgy, és vélhetően jutalmat ad. A játék fő helyszíne örök ellenlábasunk, Julius Caesar vidámparkja, a Las Vegas mintájára felhúzott Las Vegum, ahová viszont nemcsak kaszinózni látogatunk el, hanem egy jóval nemesebb feladatot is kapnak képregényhős kedvenceink. A cél nem más, minthogy felderítsük, miféle turpisság folyik a háttérben, illetve kinek köszönhető a druidák sorozatos eltűnése, és az ezzel együtt járó, városszerte uralkodó káosz. Az ügy felgöngyölítéséhez az egész vidámparkot fel kell térképeznünk, elejétől a végig, és ha a helyzet éppen úgy kívánja, az elénk toppanó római katonákat is el kell távolítanunk az útból. Persze erőszakot senki ne várjon, ez még mindig egy főként gyerekeknek készült alkotás, a rómaiakat nemes egyszerűséggel simán kipofozhatjuk a területről, vagy felkapva és megpörgetve nagyon vicces módon Föld körüli pályára állíthatjuk őket.

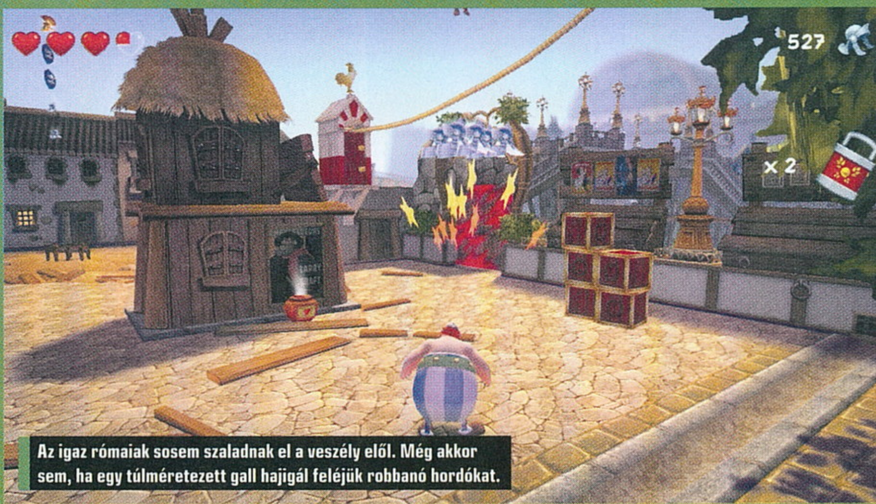
Akadnak különösebb erőfeszítés nélkül leverhető tökfilkuszok, de egyéb kasztok mellett táposabb, karddal dobálózó légiósok is, számomra a legutálatosabb pedig a vizet locsoló gyalog volt, aki kifejezetten idegesítő, ha nagyobb létszámban jönnek a támadók – és a legtöbb esetben abban jönnek! –,



Üdv, Cézár, a halálba indulók köszöntenek, de előbb megpihennek túlméretezett fejszobrod árnyékában.

A rómaiak már a spájzban vannak!

Az OSome Studio meglepetése nemcsak a sorozat második részének újrakiadására vonatkozott, de a fejlesztők egy teljesen új Asterix & Obelix játék, az XXL 3 elkészítésébe is belefogtak, mely továbbra is a képregényes világból fog meríteni, viszont a hírek szerint főként a kooperatív módon lesz a hangsúly. Az még egyelőre nem tisztázott, hogy online is be tudjuk-e vonni egy barátunkat a játékba, mindenestre a humoros hangvétel, az ügyességi platformeres pályák és a logikai fejtörők ismét szerves részét fogják képezni az új XXL-kalandnak. A megjelenés az idei év végére várható, úgyhogy addig bőven lesz időnk bepótolni és kimaxolni az eddig kimaradt epizódokat.



Az igaz rómaiak sosem szaladnak el a veszély elől. Még akkor sem, ha egy túlméretezett gall hajigál feléjük robbanó hordókat.

főleg, ha több ilyen spriccelő mamlasz is van belőlük. Ami a bejárható területet illeti, lehetőség lesz elbarangolni, kutatni a jobbnál jobb tárgyak után, viszont hatalmas nagy szabadságra nem kell számítani, hiszen csak területről területre haladhatunk. A továbbjutás kulcsa ettől függetlenül nem mindig egyértelmű, az olykor előforduló nagyobb pályarészeknél könnyedén merő unalomba fordulhat a program, mikor már hosszú-hosszú percek óta bolyongunk a kiutat keresve, de csak nem leljük azt. Különösen zavaró ez azon tulajdonság okán, hogy az ellenfelek bizony újratermelődnek, szóval simán előfordulhat, hogy a továbbjutást keresve vissza kell mennünk egy előző helyszínre, ahol ismét ránk ront 30 katona, majd mikor rájövünk, hogy talán nem is ebbe az irányba kellett volna jönnünk, akkor visszafelé ismét gyepálhatjuk a népet, akik a teljes római légiót megszégyenítő létszámban teszik tiszteletüket. Ha arra gondoltok, hogy ez annyira nem is vészes, akkor elárulom, hogy igen sok az átvezető pályarész, amik mindössze arra szolgálnak, hogy folyosót képezzenek egyik helyről a másikra, és persze, hogy a játék ide is állandóan lepakol pár balhéző katonát, akár az egyik irányba megyünk, akár a másikba. A változatosságért a teljesen más hangulattal bíró pályaszakaszok felelősek, így fordulhat elő például, hogy a római birodalomból egyszer csak egy mini Párizsba csöppenünk, ahol még az Eiffel-torony ókori mására is feljuthatunk. Jó akció-platformerhez hűen a területeken szép számmal akadnak szétverhető ládák, melyekből – valamint az ellenfelek után – értékes ezüst és arany sisakokat (itt ez felel meg a pénznek) nyerhetünk ki, amikkel speciális kombókat, életerőt, vagy épp pajzsot vásárolhatunk magunknak az erre megfelelő boltokban. Rengeteg a gyűjtögetnivaló cucc is: szerezhetünk mini figurákat, képeslapokat, de sok más olyan relikvia is vár, amik az eredetiből kimaradtak.

ÉRTÉKELÉS

Hiába a ráncfelvarrás, az XXL 2 nem tudott kiszakadni a középszerből, úgyhogy elsősorban csak azok fontolják meg a beszerzését, akik vagy nagyon szerették az eredeti játékot, vagy nem rettennek vissza a régimódi platformerektől.

TÁLALÁS: **63%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Klasszikus Asterix & Obelix-hangulat, változatos pályaszakaszok, humoros átvezetők.

KONTRA
Régimódi játékmenete nehézkes lehet, néha nem egyértelmű a továbbjutás módja, bosszantó bugok.

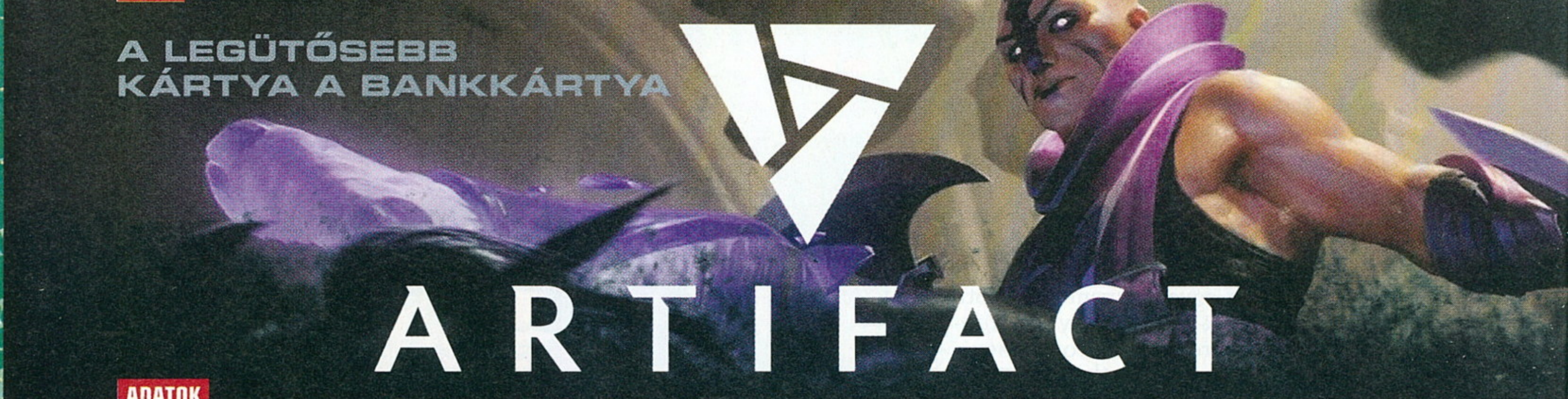
75%

MEGKOPOTT ÓKORI KÉPESLAP

Ahogy várható volt, a HD textúráknak és az új animációknak köszönhetően sokkal jobban fest a program, mint annak idején, noha túl nagy változásokra azért ne számítsunk, csupán egy ráncfelvarrást kapott a két bátor gall jelen tárgyalt kalandja. Ettől függetlenül panaszra nem lehet okunk, hiszen még az eredeti átvezető videók minőségén is javítottak a készítők. Az erőtlen látványvilág miatt persze a gépigény is maximálisan emészthetőre sikerült, így akár egy gyengébb gépen is zökkenőmentes játékmenetben lehet részünk, ráadásul a program támogatja a PS4 és Xbox kontrollereket is. A szinkront és a zenéket illetően szintén korrekt a felhozatal, ezek amilyen vidám hangulatot tudtak teremteni jó pár évvel ezelőtt, ugyanúgy működnek az újrakiadásban is. Viszont jókora negatívum sajnos, hogy a játék motorjából fakadó hiányosságok még mindig fennállnak, így találkozhatunk beszoruló karakterekkel (egy hajós átkelésnél Obelix például simán a túlparton ragadt, majd később átteleportált mellém), textúrákba beragadó ellenfelekkel, alkalomadtán működésre képtelen ajtónyitó kapcsolókkal, amik azért elég csúnyán megtörhetik a folyamatos játékélményt, sőt még egy olyan helyzetbe is belefutottam, amikor csak az előző mentés visszatöltése segített. Ezek a hibák egyébként annyira nem meglepőek, hiszen az Asterix & Obelix XXL 2 már legelső megjelenésekor sem számított kiemelkedő alkotásnak, többnyire igen vegyes kritikákat kapott, az újrakiadás pedig hiába porolta le az eredetit és szépítette meg, a benne rejlő hibákat nem sikerült maradéktalan kigyomlálnia.

Az Asterix & Obelix XXL 2 nem csak egy remaster, hanem az XXL-sorozat 2019-ben esedékes új epizódjának előfutára.

Összességében viszont még így is egy korrekt felújítást rakott össze az OSome Studio, és minden kisebb-nagyobb hibája ellenére egy masszívabb leárazás után megéri rá beruházni azoknak, akik kedvelik a platformer műfajt, a rajongóknak pedig egyenesen kötelező, hiszen tutifix, hogy ennél jobb Asterix & Obelix játékot jelenleg nehezen találnak a piacon. Ellenben pont úgy, mint a Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, vagy a Spyro Reignited Trilogy esetében, itt is érvényesül az, hogy a mai kor igényeihez igazítva egy ilyen old school platformer helyenként már túl nehéz, sőt monoton lehet. Ezzel sajnos számolni kell, benne van a pakliban, hogy ami a 2000-es években még élmény volt, az mára megkopott, illetve eljárt felette az idő, egyúttal sokkal nehezebb lett. Éppen ezért új belépőknek csak óvatosan merném ajánlani Asterix és Obelix ezen kalandját, aki viszont már a PlayStation 2-es korszakban is remekül szórakozott vele, az nyugodtan üljön fel a Las Vegum vidámparkjába induló nosztalgia-hullámvasútra.



A LEGÜTŐSEBB KÁRTYA A BANKKÁRTYA

ARTIFACT

ADATOK

KIADÓ **VALVE** – FEJLESZTŐ **VALVE** – MŰFAJ **KÁRTYAJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2018.11.28.** – ÁR **STEAMEN 18 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5 800 FORINT.**

[IRTA DREAMER] **Megérkezett az Artifact, a Valve legújabb játéka, egy Dota 2 spin-off, ami egyben egy olyan kártyajáték (mostantól TCG), ami félig-meddig MOBA lábakon áll. Az ötlet leírva igen vadul hangzik, azonban közelebbről megvizsgálva hamar kirajzolódik egy kép, aminek segítségével világossá válik a fúzió mibenléte.**

Az Artifact végtelenül komplex, ami nem csoda, hiszen tervezője az a Richard Garfield volt, akinek a Magic: The Gatheringet is köszönhetjük. Egy parti alkalmával egyszerre három táblán játszunk, a cél pedig az, hogy kettőt elpusztítsunk az ellenfél térfelén álló három toronyból, vagy bedöntsük az Ancientöt, ami szintén egy épület. Ehhez hősökre lesz szükségünk, paklinként ötre, akiket magunk rakhatunk le. Erősségüket a színük mutatja meg: a piros és zöld lapok a sebző hősök, a kékek és feketék pedig mágiahasználók. A színek azért is bírnak nagy jelentőséggel, mert ezek alapján rakhatjuk le a lény- vagy varázslapokat; például arra a táblára, ahova zöld hőst tettél, csak zöld kártyákat pakolhatsz le, ha pedig egyetlen hős sem található az adott területen, akkor kénytelen vagy passzolni. Akkor térünk át a következő táblára, amikor mindkét játékos passzol. Ilyenkor az egymással szembe álló lények összecsapnak, ha pedig nincs ellenséges haderő, akkor a cél-építményt támadják.

A creepek (minionok) és varázslatok mellett két újfajta lap-altípussal is találkozunk. A környezeti effektek az adott tábla tornyát ruházzák fel képességekkel. Ilyen bónusz lehet egy körönként sebző ágyú, vagy egy áldás, ami extra manát ad. Ahogy a Hearthstone esetében, úgy itt is manára van szükség a kártyák lehívásához, ez alól kivételt képeznek a tárgylapok, amiket a creepek és hősök megölése után szerzett aranyból vásárolhatunk. Így páncélokkal és fegyverekkel szerelhetjük fel a hőseinket, de akadnak „fogyasztható” tárgyak is, mint amilyen a teleport tekercs, amit kijátszva levehetjük egy hősünket a tábláról.

Az Artifact időnként bizony nevetségesen komplikált játék. Például nem ejtettünk szót arról, hogy a sebzésnek különböző fajtái vannak, és hogy a felszerelésen belül is akadnak olyanok, amik képességgel bírnak, de hagyjunk valami felfedezni valót azoknak, akik el akarnak veszni a rejtelmeiben. Nekik pedig szeretnénk némi intelemmel szolgálni.

ÉRTÉKELÉS

DREAMER

Szórakoztató és hosszú távon leköti az embert, kár, hogy az ökonómiája durván lehúzza az élményt.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

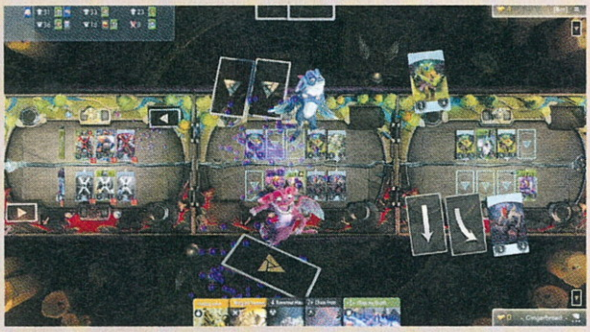
Végtelenül komplex kártyajáték, ilyen összetettséggel ritkán találkozni.

KONTRA

Helyenként indokolatlanul komplikált, ezért elnyúlnak a meccsek; az üzletmodell elrontja az élményt.

73%

Az Artifactben annyira jó a balansz, hogy egy esport közvetítésbe bekapcsolódva azt látod, ahogy a játékosok tükörben pakolják le ugyanazokat a kártyákat.



FIZESS, HOGY FIZETHESS

A megjelenés első hetében több mint 6 millió Artifact kártya kelt el a Steam Piactéren. Miért? Mert az Artifactben nem lehet kártyát craftolni, egyedül újrahasznosítani tudod a lapjaidat, hogy jegyeket készíts. A belépővel egy torna-formátumú maratonon indulsz, ahol újabb jegyeket és kártyapakkokat nyerhetsz, vagy elveszítheted a belépőt, amiért már fizettél. Tegyük fel, hogy be akarsz szerezni egy kártyát, mondjuk egy Axe-ot. Vagy Fortunára bízod magad, és kipörgötted a lootbox... izé, kártyapakkból, vagy megvásárlod a Piactérről, ahol ez a lap többet ér, mint maga a játék. Plusz az árak folyamatosan emelkednek, mert az új játékosok azonnal hozzá akarnak jutni a legütősebb lapokhoz. Új kártyákra mindenképpen szükség van ahhoz, hogy tisztességes paklit rittyentsünk magunknak. Nem baj, legalább a keresztpromóció működik. A Valve már bejelentette, hogy érkeznek az Artifact hősei a Dota 2-be, és az sem véletlen, hogy a mobából kikerült a Ring of Aquila nevű tárgy, közben pedig felfedték a Shield of Aquila kártyát.

Fun fact. A Magic: The Gathering és a Hearthstone képeit készítő művészek egy része festette az Artifact illusztrációit.

Mindezeket látva a játékos jogosan érezheti magát kínosan, amiért már azelőtt a zsebében turkálnak, hogy játszani kezdett volna. Szóval, aki artifactezni akar, az alaposan gondolja át a vásárlást, mert ehhez a játékhoz elhivatottság kell. Azt sajnos még nem tudom megmondani, hogy a végén kifizetődik-e a temérdek beleölt óra és pénz, de kétségkívül állítható, hogy a program alapjaiban véve remek szórakozást nyújt, csak nem azoknak, akik gyorsan lejátszható, laza partikra vágynak.

MESÉK A KRIPTÁBÓL

Book of DEMONS

ADATOK

KIADÓ **THING TRUNK** – FEJLESZTŐ **THING TRUNK**
MŰFAJ **AKCIÓ-SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2018.12.13.**
ÁR **STEAMEN 22 EURÓ, NAGYJÁBÓL 7100 FORINT.**

[ÍRTA **POZANDR**] **Öt évvel a Book of Demons fejlesztésének kezdete, illetve két és fél évvel az Early Access megjelenés után a lengyel Thing Trunk alkotása kilépett a korai hozzáférés időszakából. A stúdió alkotói egy hihetetlenül szórakoztató pokoljárásra invitálnak, így ideje alászállni a templom alatti kriptába, mert a démonoknak pusztulniuk kell!**

Ha ismerősen cseng a Book of Demons, az nem a véletlen műve: a 2016. decemberi PC Guruban elemeztük ki az akkor még csak az Early Access periódus elején lévő játékot, de ha nem olvastátok volna azt a cikket, álljon itt egy rövid összefoglaló. A Book of Demons egy, az 1996-os Diablo előtt tisztelgő cím, ami a Paperverse univerzumában játszódik. Egy magányos papírhős érkezik egy papírfaluba, amelynek lakosai a segítségét kérik: szabadítsa meg őket a démonoktól, hogy békében élhessenek. Névtelen papírharcosunk persze igent mond, és elindul, hogy rusnyaságok ezreinek legyőzése után minden szörnyek legfőbb urával, magával az Archdemonnal küzdjön meg!

POKOLI JÁTÉK

Az elmúlt években szerencsére nem tétlenkedtek lengyel barátaink, hanem kemény munkával még tökéletesebbé varázsolták a Book of Demonst, számtalan újdonságot hozzáadva a két évvel ezelőtt megismert recepthez. Az Archdemon elpusztítása közel sem egyszerű, hiszen a procedurálisan generált kazamatákban számtalan veszély leselkedik a főhősre. A játék hosszú órákra nyújthat elfoglaltságot, hiszen a három eltérő karakter, a warrior, a rogue és a mage (utóbbi kettő egészen új) teljesen egyedi képességekkel, pontosabban kártyákkal rendelkezik. Igen, a küzdelem részben ezek használatával zajlik, a főszereplők pedig több tucatot gyűjthetnek össze belőlük. A harc egyébként szórakoztató, addiktív élményt nyújt, az elmúlt időben pedig alaposan kibővült a szinteken megjelenő ellenfelek száma. Előfordulhat, hogy egy-egy pályán több, különböző tulajdonsággal rendelkező főellenféllel kell szembenéznünk. Ezek eliminálása nem olyan egyszerű, hiszen gyakran további elpusztításra váró opponenseket idéznek meg. Előfordulhat, hogy hősünket utoléri a halál, ilyenkor visszakerül a papírfaluba, ahol a segítők elmondják a legújabb pletykákat, ellátják a karaktert gyógyitallal, hogy folytassa az útját a pokol legmélyebb bugyrába.

Amíg a Diablo 4-re várunk, érdemes elgondolkodni a Book of Demons beszerzésén. A környezet mindenképpen ismerős lesz.

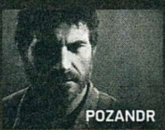
A kártyák képében megjelenő looton kívül csak aranyat lehet találni, ezzel lehet további kártyahelyeket, fejlesztéseket venni, ráadásul a végleges verzió megjelenésével a játékba bekerültek a Magic és Legendary kártyák is, amelyeket megszerezve a hősök sokkal erősebbé válnak. Bár a fejlesztők azt mondják, hogy egy-egy karakterrel átlagosan 10 óra alatt végig lehet játszani a Book of Demonst, a Flexiscope rendszerével ennél sokkal tovább is élvezhetjük a játékot. Hogy mi ez? Egy olyan eszköz, amivel mi határozhatjuk meg, hogy egy-egy dungeonben mennyit akarunk garázdálkodni. A menetek tarthatnak negyedórától egészen másfél óráig, viszont a nagyobb játék nagyobb jutalmat is kínál: a komolyabb kihívás elfogadásával a halál kockázata megnő, de sokkal hamarabb vehetjük meg az áhított kártyahelyet is.

ÚJDONSÁG ÚJDONSÁG OLTÁRÁN

Persze az új karakterek és a hozzájuk tartozó kártyák az újdonságok csak egy kis részét teszik ki. A fejlesztők beépítették a kontrollertámogatást, új játékmódokat és hangokat, grafikai megoldásokat, szövegeket/egysorosakat, és rengeteg új ellenfelet kapott a játék, ráadásul hamarosan érkezhet a mobilos és a konzolváltozat is. A kért 22 eurós ár egyáltalán nem sok ezért a címért, ami a Diablo 4-re való várakozás alatt a legjobban idézi meg az ihletforrás által nyújtott élményt. Ezt bizonyítják az elmúlt hetek értékelései is: a játékosok imádják a Book of Demonst, amivel az achievement-vadászok is megtalálhatják számításukat, hiszen a Thing Trunk alkotásában több mint 200 teljesítménypontot lehet feloldani!

Szombat éjjel van, lassan hajnalodik, ti pedig úgy néztek rám, mintha én ettem volna meg az utolsó szelet pizzát.

ÉRTÉKELÉS



POZANDR

Fantasztikusan szórakoztató, „pokoli" játék a Book of Demons, amely az első tagja a Return 2 Games címmel ellátott sorozatnak. Ezek után kíváncsian várjuk, mivel folytatják a fejlesztők a sort.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
A sok apró rész kiváló egésszé áll össze.

KONTRA
Ha rengeteg démon esik nekünk, gyorsan meghalhatunk, de ez a halál egyáltalán nem dühítő!

90%

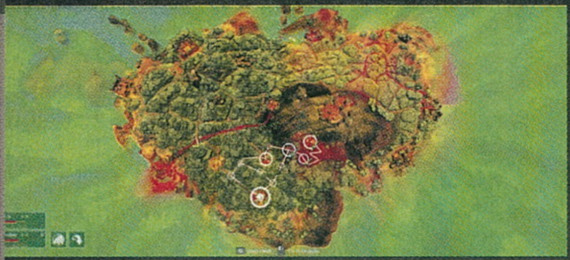
Jagged Alliance Rage!

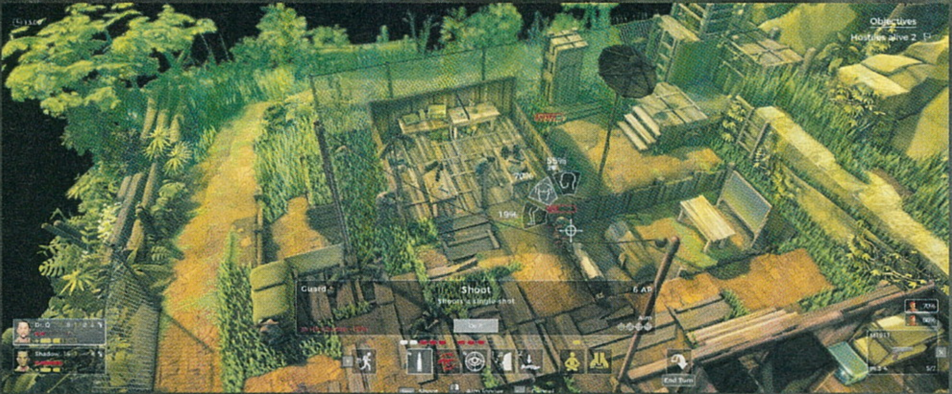
KÜLÖNBEN DÜHBE JÖVÜNK

ADATOK

KIADÓ **HANDYGAMES** – FEJLESZTŐ **CLIFFHANGER PRODUCTIONS** – MŰFAJ **STRATÉGIA-AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2018.12.06.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6500 FORINT.**

[ÍRTA **STEELSAINT**] Nehéz helyzetben van az a fejlesztő, akinek egy több mint 20 éves, kultikus sorozatot kell folytatnia. A régi rajongóknak és az új kor szokásainak egyszerre megfelelni szinte lehetetlen, a Cliffhanger Productions tagsága mégsem riadt vissza a kihívástól. A kérdés már csak annyi, fel tudtak-e nőni a feladathoz?





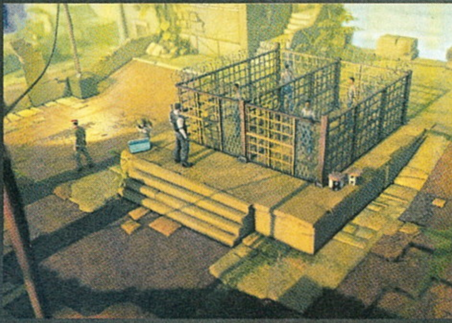
A Jagged Alliance első része még 1995-ben jelent meg, és mind a kritikusokat, mind a játékosokat meggyőzte, az 1999-es második felvonás pedig még az elődjénél is nagyobbat szólt, de sajnos a sorozathoz ezek után már nem igazán készült méltó folytatás. Bár akadtak olyan próbálkozások, mint a Jagged Alliance: Back in Action és a Jagged Alliance: Flashback, de ezekről jobb, ha nem is beszélünk, mert egyik sem tudta hozni az első két rész színvonalát.

Nemrég viszont a THQ Nordic alá tartozó HandyGames úgy döntött, hogy ideje feléleszteni az IP-t, a feladatot pedig a Cliffhanger Productions csapata kapta. A választás azért lehet elsőre kicsit érdekes, mert ugyanennek a stúdiónak köszönhetjük a nem túl acélos Jagged Alliance Online: Reloadedet is, de így legalább minden adott volt, hogy a fejlesztők bebizonyítsák, több van bennük, mint az előző próbálkozás alapján sejtenénk. De vajon sikerült-e élniük a lehetőséggel?

KÉTSZEMÉLYES HADSEREG

A Jagged Alliance: Rage! története húsz évvel az első játék vége után veszi fel a fonalat, és nem is bonyolítja túl a dolgokat. A sztori szerint akad hat öregedőfélben lévő zsoldos, akiknek egy trópusi szigetet kell megtisztítaniuk egy őrült drogbárótól, és annak teljes hadseregétől. És bár akadnak kisebb-nagyobb csavarok a kampányban, azt azért elmondhatjuk, hogy nem a történet viszi el a hátán a játékot.

Mint az már a kampány rövid bevezető videójából is kiderül, összesen hat karakter közül kell kezdésként kettőt kiválasztanunk, hogy utána velük induljunk el megmenteni a szigetet. A zsoldosok mind régi arcok, akik ismerősek lehetnek a korábbi Jagged Alliance-részekből, és mindegyikük saját személyiséggel, saját képességekkel és saját háttértörténettel rendelkezik. Dr.Q például gyógyíthatja szövetségeseit, közelharcban pedig ellenfelét veri le a lábáról, míg Ivan Dolvich egy nagydarab izomkolosszus, aki másokat segítve képes fedezékként funkcionálni, valamint akkor érzi magát igazán elemében, ha már bevert pár üveg alkoholt.



Fontos szerephez jutnak továbbá a Rage képességek is. Ezek különösen durva mozdulatok, amikkel sokszor a csata menetét is megfordítjuk: Shadow például képes láthatatlanul az ellenfél hátába kerülni, Raven pedig leadhat egy precíziós lövést, mely teljes mértékben ignorálja az ellenfél páncélját. Ezeket a képességeket azonban nem tudjuk alapból elsütni, hanem töltődniük kell: az adott karakter Rage pontokat kap, valahányszor csak megöl egy ellenséges katonát, vagy eltalálják, amikor pedig ezekből összejön a kellő mennyiség, akkor lehet odasózni egy durvábbat.

ÜDV A DZSUNGELBEN!

A Jagged Alliance: Rage! egy körökre osztott stratégiai játék, melyben az általunk irányított karakterekkel akciózva kell felvennünk a harcot a jellemzően túlerőben lévő ellenfelekkel. A saját körünkben azt csinálunk, amit csak akarunk: minden karakterünk rendelkezik egy előre megszabott mennyiségű akcióponttal, ebből kell kisakkoznunk, hogy az adott körben mit szeretnénk elérni. Osonhatunk, futhatunk, kerítést vághatunk, vagy egyszerűen csak tüzet nyithatunk ellenfeleinkre.

Minden egyes pályán egy adott célt kell teljesítenünk, ami lehet például az, hogy meneküljünk el a helyszínről, vagy az, hogy csikarjunk ki információt a katonák által fogva tartott helyiekből, de hogy hogyan akarjuk megoldani az adott szituációt, az csak rajtunk áll. Ha akarunk, osonhatunk az árnyékban, megfojtva és megkéselve mindenkit, aki az utunkba kerül. Ha akarunk, gránátot vághatunk az őrök közé, hogy aztán a túlélőket rohampuskákkal kaszáljuk le. A hullákat és a különféle tárolókat

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KELL EGY CSAPAT

Bár a Jagged Alliance: Rage!-ben hat karakter kapott helyet, ezek közül a kampány indítása után szigorúan csak kettőt választhatunk be a kezdőcsapatunkba, így fontos, hogy olyan zsoldosokat szemeljünk ki, akik minden tekintetben illenek a játékstílusunkhoz, képességeik pedig harmonizálnak egymással. Egy átgondoltan összeállított csapat ugyanis a továbbiakban alaposan megkönnyítheti az életünket.

FÜTYÜRÉSZÜNK?

A kezdést jelentő tutorial befejezése után karaktereink megtanulnak fütyülni. Ez lényegében arra jó, hogy egy bizonyos körön belül magukra vonják minden őr figyelmét, és ez bizony igen hasznos fegyverként működhet, ha megfelelően bánunk vele. Egyaránt ideális lehet a csoportosan közlekedő katonák szétválasztására, a magányos célpontok csalogatására, vagy egy komolyabb rajtaütés előkészítésére.

SUNNYOGJ EMELT FŐVEL

Bár a Jagged Alliance: Rage! elvileg lopakodás nélkül, pusztán a lőfegyverekre támaszkodva, tömény akció mellett is végigvihető, azért érdemes kétszer is átgondolni a dolgot, mielőtt nekiesünk egy-egy bázisnak. Már csak azért is, mert az őrök általában többszörös túlerőben vannak, ráadásul erősítést is hívnak, így érdemes lehet először körbesunnyogni a terepet, és megkéselni vagy megfojtani, akit csak lehet.

AZ ARANYKOR

Ahogy a cikkben többször is elhangzik, a Jagged Alliance első két része a mai napig kultuszjátéknak, a körökre osztott stratégiai programok kiemelkedő darabjának számít. Az első, 1995-ös epizód még MS-DOS-ra jelent meg, történetében pedig Metavira fiktív szigetét kellett visszaszereznünk szektorról szektorra. Az 1999-es Jagged Alliance 2 már Windows-ra érkezett, a sztorija pedig a szintén fiktív Arulco felszabadítása körül bonyolódott. Az akció és a taktika tökéletes keverésével mindkét program elnyerte a játékosok tetszését, ráadásul a Jagged Alliance 2 a mai napig kapható Steamen és GOG-on, ha valaki a Rage! végigjátszása után kíváncsi lenne, milyen volt a sorozat aranykorában.

minden esetben érdemes átkutatnunk, hiszen lőszert, kötszert, vizet, új fegyvereket és páncélokat csak itt találhatunk.

Fontos továbbá a zsoldosaink egészségügyi állapotát is szemmel tartanunk. A dehidratáció ellen vízzel védekezhetünk, míg a sérüléseket elsősegélydobozzal vagy egyszerű pihenéssel orvosolhatjuk. Előfordulhat, hogy egy karakterünk vérezni kezd, vagy srapnelt kap, természetesen ezt is célszerű minél előbb kezelni. Ha viszont piszkos kötszert vagy vizet veszünk magunkhoz, zsoldosaink megfertőződhetnek – ezzel sem árt tisztában lenni.

Az egyes küldetések között pedig a sziget átfogó térképén navigálhatunk. Itt dönthetjük el, merre megyünk tovább, illetve itt tudunk pihenni is. Az ilyen letáborozások során is van mit tenni: javíthatjuk felszerelésünket, kiegészítőket készíthetünk a fegyverekre, vagy kötszereket tisztíthatunk alkohollal. Szintén az átfogó térképen láthatjuk, merre járnak az ellenséges őrjáratok, ha pedig ezekkel összeakadunk, akkor bizony harcolnunk kell.

KISIKLÓ NOSZTALGIAVONAT

Bár a Jagged Alliance: Rage! egy elég korrekt játék, sajnos akadnak olyan részei, melyeket bőven lehetett volna még finomítani a megjelenés előtt. Ezek közül a legszembetűnőbb a grafika, mely azért elég kopottas, valamint az egyes karakterek szinkronhangján is érződik, hogy szűk volt a büdzsé. A legtöbb szereplő alig kapott pár sort, ezeket ismételgetik folyamatosan, ami hosszú távon elég zavaró. Ez legjobban rögtön a tutorialnál ütközik ki, ahol a minket segítő tudós konkrétan két mondatot váltogat monoton hangnemben, amit ráadásul elnyomni sem lehet.

ÉRTÉKELÉS

A Jagged Alliance: Rage! sokat egyszerűsödött a nagy elődökhöz képest, és ez nem vált a javára, de önmagában nézve egy korrekt taktikai játék.

TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Változatos karakterek, érdekes Rage képességek.

KONTRA

Kopottas grafika, helyenként buta MI, monoton szinkronhangok.

65%

Fura ez a modern divat. Régebben még nagy páncélokban mászkáltak az emberek, ma meg már egy hatalmas célkereszt is trendi lehet.

A másik nagy probléma az ellenség intelligenciája, illetve annak hiánya, a helyi katonák ugyanis hajlamosak meglehetősen öngyilkos módon viselkedni. Az egyik bázist például úgy foglaltam el, hogy az őrök egymással versengve próbáltak minél közelebb futni Shadow nevű orgyilkosomhoz, aki passzív képességének hála röhögve késelt meg mindenkit, aki a vele szomszédos mezőre lépett. Ez a fajta fejetlen rohangálás alapjáraton jellemző a MI-re, és sajnos igen sokat rombol egy-egy csata élvezhetőségén, mikor azt látjuk, hogy az ellenfelek mindenféle szervezettség nélkül cselekednek.

Végezetül pedig meg kell említeni egy elég speciális gondot, mely elsősorban a sorozat régebbi részeinek rajongóit érintheti érzékenyen, ez pedig nem más, mint a tény, hogy a játék bizony sokat egyszerűsödött az első két felvonáshoz képest. Csökkent a választható karakterek és a kiadható parancsok száma, valamint a pályák is összébb mentek, így sokszor már nem feltétlen tudunk annyira szabadon mozogni rajtuk, mint tehettük azt, például a második rész esetében.

Megnyugtatásul: a Jagged Alliance: Rage! azért egyáltalán nem lett primitív vagy buta játék, de arra nem árt lelkiekben felkészülni, hogy az elődök összetettsége itt aztán egy kicsit sem köszön vissza.

KORREKT IPAROSMUNKA

A Jagged Alliance: Rage! az első két játék minőségéhez és örökségéhez sajnos nem tudott felnőni, de a 2010-es években kiadott Jagged Alliance-programokat még így is bőven maga mögé utasítja, és ha elődeitől eltekintve, önmagában vizsgáljuk, azért el kell ismerni, hogy a Cliffhanger Productions csapata egy teljesen korrekt taktikai játékot rakott le az asztalra. Ugyan akadnak benne olyan hiányosságok, mint a kopottas grafika, vagy a sokszor bután viselkedő MI, de ezeket valamennyire ellensúlyozza a játékmenet és a szűkös, de változatos karakterfelhozatal. A Jagged Alliance: Rage! épp ezért elsősorban a körökre osztott játékok kedvelőinek lehet érdekes, az eredeti sorozat rajongói viszont csak óvatosan közelítsenek hozzá.

> Az utolsó próbálkozásoknak hála már annak is örülünk, hogy a Rage! nem kifejezetten rossz, de ezzel csak a dühöt úsztuk meg.

BE KELL HASALNI

A Jagged Alliance: Rage!-ben alapvetően vagy futunk, vagy lopakodunk, de ezek mellett, ha úgy hozza a helyzet, akár hasalhatunk is. Ez utóbbi, bár lényegesen, egyaránt limitálja a mozgásterünket és az elvégezhető cselekvéseket, nem szabad elfelejteni, hogy nagyban csökkenti a lebukás esélyét is, ezért az örökkel alaposan megpakolt, megfigyelés alatt tartott területeken érdemes ezt a módszert alkalmazva közlekedni.

TUDD, MIKOR TÁMADSZ!

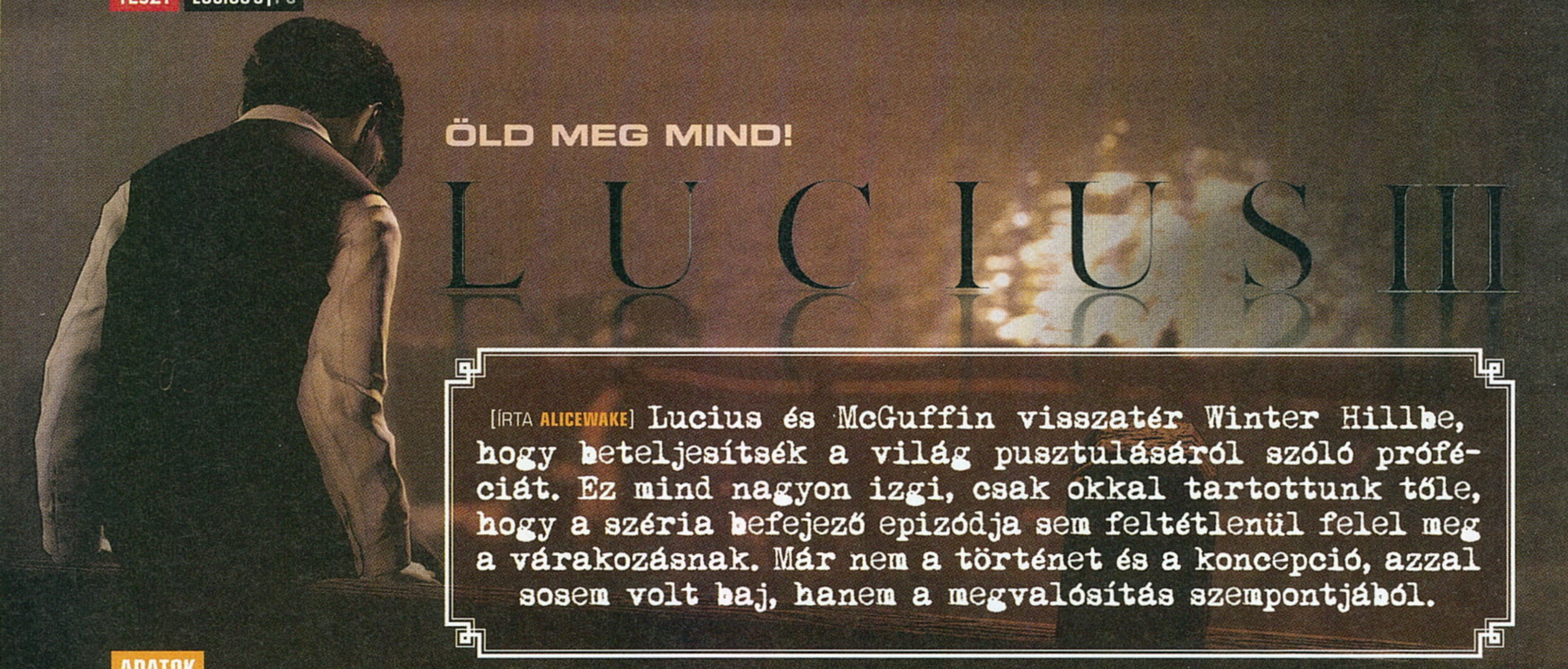
A képernyő bal felső sarkában látható óra nem csak díszítésként vagy hangulatfokozó elemként funkcionál, hanem nagyon fontos szerepe van, hiszen egyáltalán nem mindegy, mikor lendülünk akcióba. Amennyiben van egy vagy több zsoldosunk, akit/akiket nem zavar a sötétség, érdemes kivárnunk az éjszakát a durvább küldetések előtt, mert ezzel rögtön hatalmas helyzeti előnyhöz juthatunk.

MÚLASD AZ IDŐT

Szorosan az előző ponthoz kapcsolódik a tanács, hogy a küldetések között a térképen, ha akarjuk, akkor múlathatjuk az időt kedvünkre, így kivárva a nekünk legkedvezőbb napszakot, és ehhez mindössze a backspace-t kell megnyomni. Igen hasznos funkció lehet a Jagged Alliance: Rage! ezen lehetősége, de sajnos a játék nem igazán szól róla, így nekünk kell fejben tartani, hogy ilyen opció is rendelkezésre áll.

GONDOLD ÁT SOKSZOR

Az utolsó tanács elsőre talán triviálisnak tűnhet, hiszen mégiscsak egy taktikai játékról beszélünk, de tapasztalataim alapján egyszerűen nem lehet elég sokat gondolkodni egy-egy kör alatt. Bár a Jagged Alliance: Rage! már nem olyan összetett, mint az elődjei, azért így is akad benne épp elég opció, amit nem árt először fejben végigvenni, alaposan átrágni a bevetések előtt, már ha élve akarjuk elhagyni a szigetet.



ÖLD MEG MIND!

LUCIUS III

[ÍRTA **ALICEWAKE**] **Lucius és McGuffin visszatér Winter Hillbe, hogy beteljesítsék a világ pusztulásáról szóló próféciát. Ez mind nagyon izgi, csak okkal tartottunk tőle, hogy a széria befejező epizódja sem feltétlenül felel meg a várakozásnak. Már nem a történet és a koncepció, azzal sosem volt baj, hanem a megvalósítás szempontjából.**

ADATOK

KIADÓ **SHIVER GAMES** – FEJLESZTŐ **SHIVER GAMES** – MŰFAJ **KALAND** – MEGJELENÉS **2018.12.13.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6400 FORINT.**

Egyébként szándékomban áll a játék tartalmi részével is foglalkozni, csak nem árt előbb tisztázni néhány apróságot. Mert az egy dolog, hogy ez a grafikai színvonal évekkel ezelőtt is kínos lett volna, de a játék olyan szinten optimalizálatlan, hogy ha nem lett volna kvázi kötelező valamennyire belemélyedni, fix, hogy játszhatatlanságra hivatkozva a prológusnál kikapcsolom. Ami mellesleg hiba lett volna. Az ajánlott rendszerkövetelményeknek maradéktalanul megfelelő konfiguráció mellett is úgy szaggat az egész, ahogy nokedlit egy professzionális nagymama is csak szeretne. Csak annál kicsit még jobban. Teljesen mindegy, hogy milyen beállítások mellett próbálkozunk, fél órán belül garantált a fejfájás és/vagy émelygés. Az irányítás így darabos és nehézkes, teljesen feleslegesek és idegenek a platformer jellegű részek, rángat a kamera, a képkockaszám folyamatosan hullámzik, fizika konkrétan nincs, a karakterek körülbelül lebegnek. Semmi közük a textúrálatlan, kidolgozatlan talajhoz, amin elvileg haladnak, vagy éppen bármihez, amivel fizikai kapcsolatba kerülnek.

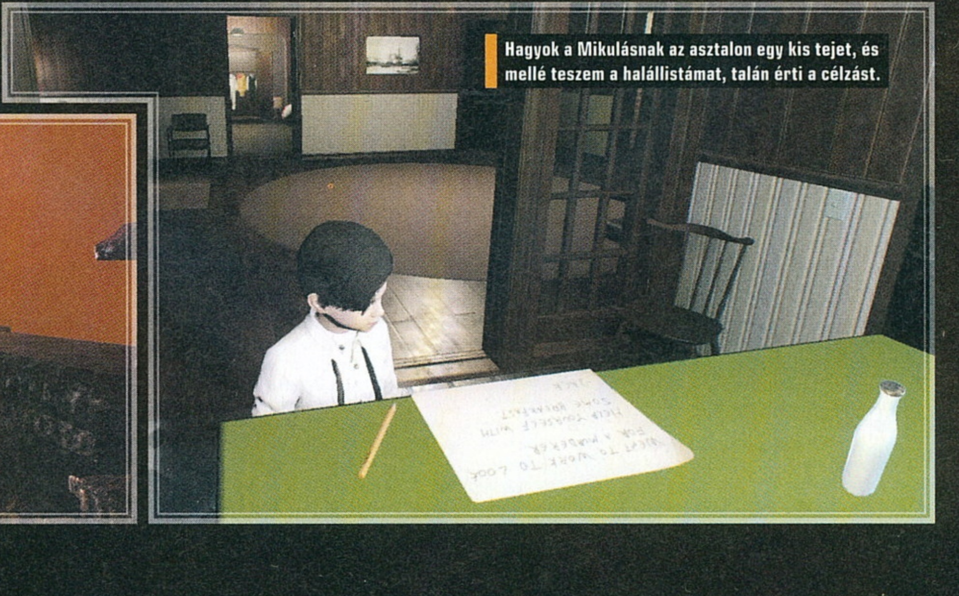
És akkor a grafika. Ilyen kínos fény-árnyék dinamikát még életemben nem láttam (ja, de mégis; a Pathologic HD sem egy esztétikai különdíjas valami), a karakterek mozgása és mimikája jelzésértékű, a hanghatások még éppen elmennek, a környezet viszont szegényes és kidolgozatlan, minimális az interaktivitás, a kampány tele van irritáló glitchekkel, laggal, de bugokkal szerencsére (már) nem. Haladni éppenséggel lehet, csak szörnyen kényelmetlen az egész. Igazából szégyellhetné magát a Shiver, hogy ezért pénzt kér. Vagy legalábbis, hogy ennyit. A felének a feléért is lenne hozzáfűznivalóm, de kevésbé érintene mélyen, hogy mondjuk, a vércseppek poligonálisak. Ezzel együtt, miután duzzogva végigszenvedtem magam az első fejezeten, akklimatizálódtam, már amennyire egy ennyire rossz optimalizáláshoz csak lehetséges, a második fejezet közepére elkezdett érdekelni a történet. Mármint addig is érdekelt, csak eleinte nem volt biztos, hogy létezik az az összeg, amiért hajlandó vagyok végigjátszani. Aztán mégis.

A Lucius-sorozat a második résszel elvesztette a kegyeinket, és sajnos nem a harmadikkal fogja visszanyerni.

VANNAK ROSSZ JÁTÉKOK, AMIK JÓK

A Pathologic HD pont ilyen volt. Először azt hittem, nincs is készen, vagy driverhiba keletkezett, vagy sérült a fájl. Aztán kiderült, hogy tényleg úgy néz ki. Mondjuk, a Pathologic HD sokkal karakteresebb és lényegesen nehezebb játék, mint a Lucius 3, de pont ugyanazt váltotta ki. Csak azon túl, hogy az oroszok produktuma, grafikailag értelmezhetetlen, még roppant körülményes és indokolatlanul állati nehéz is. De a legjobb játék volt, amivel soha többé nem akarok játszani. A Lucius ennyire nem reménytelen. Ha képesek vagyunk bármit is feldolgozni a sztoriból az eleinte minden valószínűség szerint minden erőforrásunkat lekötő anyázás és bosszankodás mellett, akkor azért egyértelműen látszik, hogy van benne potenciál. Csak hulladék módon lett kivitelezve. Így viszont szinte utánozhatatlan teljesítmény, hogy mégis tök szerethető. Egyébként meg viszonylag egyszerű az egész, ha minimálisan nagyobb kapacitású a memóriánk, mint egy aranyhalnak, és hajlandók vagyunk rendesen körbenézni Winter Hillben.

A nyilván hét fejezetre tagolt történet lényege, hogy Lucius McGuffin nyomozóval karöltve visszatér az elmegyógyintézetben végzett diszkrét létszámleépítés után Winter Hillbe, ahol a szent tekercset védő pecséteket feltörve beteljesítik a próféciát. A játékmenet meglepően



Hagyok a Mikulásnak az asztalon egy kis tejet, és mellé teszem a haláltlistámat, talán érti a célzást.

Pap bácsi, próbáltam szépen kérni, hogy most az egyszer ne a Teremtés könyvéből olvasson fel, de úgy látom, más eszközökhöz kell folyamodnom.

AZ ELŐZŐ RÉSZEK SEM VOLTAK JOBBAK

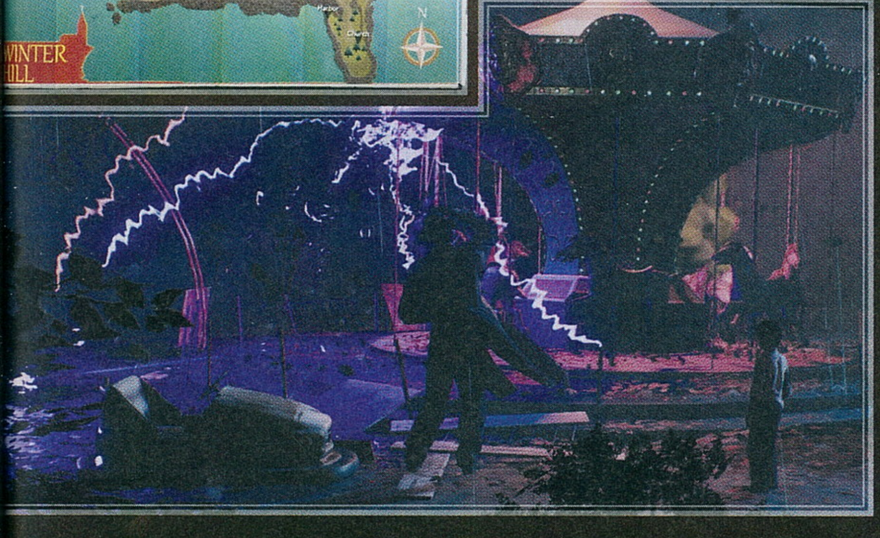
Az első részt pont nem játszottam végig: családunk „tragikus balesetek" sorozatával történő likvidálása egy 6 éves kisfiúval ugyan motiváló volt, de a kivitelezés annyira kiábrándító, hogy rövid úton abbahagytam a szerencsétlenkedést. A kissé véresebbnek tűnő, de minőségileg lentebb kerülő második rész így szóba sem került, a Lucius Demake viszont éppen emiatt volt telitalálat. A klasszikus 8-bites dizájn és a szöveges kalandjátékos megvalósítás pont kiiktatta az élményromboló technikai problémákat, nem mellesleg tökéletesen időzítették a retró hype kellős közepébe.

nyugodt és kiszámítható, likvidálni kell az apokalipszis négy lovasát, amihez előbb be kell azonosítani őket. Összeszedegetünk mindenféle hasznos holmit (és egyáltalán nem hasznos, de gyűjthető izét), majd felfedezzük a ránézésre ritka sivár, de tartalmilag azért rendesen megkonstruált környezetet. Winter Hill térképe aránylag nagy, körkörösen bejárható, nem teljesen nyílt, de kicsit azért sandbox érzetű. A távolságokon viszont gyors utazással segíthetünk – díjaztam volna, ha ez például a Pathologic HD fejlesztőinek is eszébe jut. A másik opció, hogy kölcsön vesszük a lemészárolt varjak lelkét (technikailag a szívüket), és madár képében repülünk. Ez néhányszor jópofa, aztán pont teljesen érdektelen lesz, hatékonyabb a térképen úticélt választani és odacsöppenni.

SEMMI KÜLÖNÖS, CSAK A VÉGÍTÉLET

Ettől függetlenül nagyon kellemes a játék. Ami kissé bizarr fordulat, végtére is mi vagyunk a Sátán gyermeke, aki hobbiból irtja a szomszédságot, gyaláz meg vallási ereklyéket, és pokoli, telekinetikus hatalommal bír. Ennek segítségével vadásszuk le a célszemélyeket, és oldjuk meg a szellemileg általában egyáltalán nem megterhelő rejtvényféleségeket. Egészen relaxáló az egész (kivéve az idegesítő platformer jellegű részeket, amikből szerencsére nincsen sok), a gyilkolászás pedig teljesen természetes, viszont vizuálisan kevésbé megterhelő. Egyrészt nevetséges a grafika, nehéz komolyan venni, másrészt egész konszolidált az egész látványvilág. Félelmetesnek távolról sem nevezném, kicsit olyan, mintha Colombo hadnagy egy 6 éves, mellesleg sátáni hatalommal bíró kisfiú lenne. Aki abból merít erőt, hogy leveri a Bibliát a polcról, és megfordít néhány feszületet.

Vannak még cuki dolgok amúgy a játékban. A sárga esőkabátos öltözet nyilván nem Rupert Mackóra utal, hanem az Az-t idézi, Stephen King Kedvencek temetője sztorija is felbukkan egy apró utalás szintjén, kaphatunk Samara teljesítményt a Körből, a Mason Motel pedig úgy, ahogy van, teljesen egyértelműen Hitchcock Psychója. Ezeket eléggé értékeljük. Néhány apróság viszont pontatlan, de a sztori szempontjából nagyon nem mindegy. A fehér pizsis halloween buli El Greco Mártírok című festményére emlékezteti a sátáni kölköt, ilyen kép viszont nem létezik. Az Ötödik pecsét feltörését viszont El Greco valóban megfestette, ami a Jelenések könyve 6:9-11 jelenetét ábrázolja. Amiből, ha eddig nem, most már valószínűleg mindenki rájött, de ha mégsem, akkor mondom, hogy lényegében a Jelenések könyve 5-8 a Lucius 3 cselekménye. „És láték annak jobbkezében, aki a királyi székben üle, egy könyvet, amely be volt írva belül és hátul, és le volt pecsételve hét pecséttel", Lucius pedig ezt szándékozik feltörni, és mint ilyen, ezzel beteljesíteni a végítéletet. Erre asszem, illett volna már a hétpecsétes tekercs láttán rájönnöm, de nagyjából a harmadik fejezet elejére sikerült valóban a lényegre koncentrálni, és nem arra, hogy látszólag beszorultam egy sarokba, vagy megint átestem a falon.



ÉRTÉKELÉS

Vége a trilógiának, bár ahogyan jöttek a részek, úgy csökkent a színvonal, és bizony ebbe a sorba a harmadik epizód is beleillik. Kár, mert a sztori és a játékmenet egész élvezetes.

TÁLALÁS: **40%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

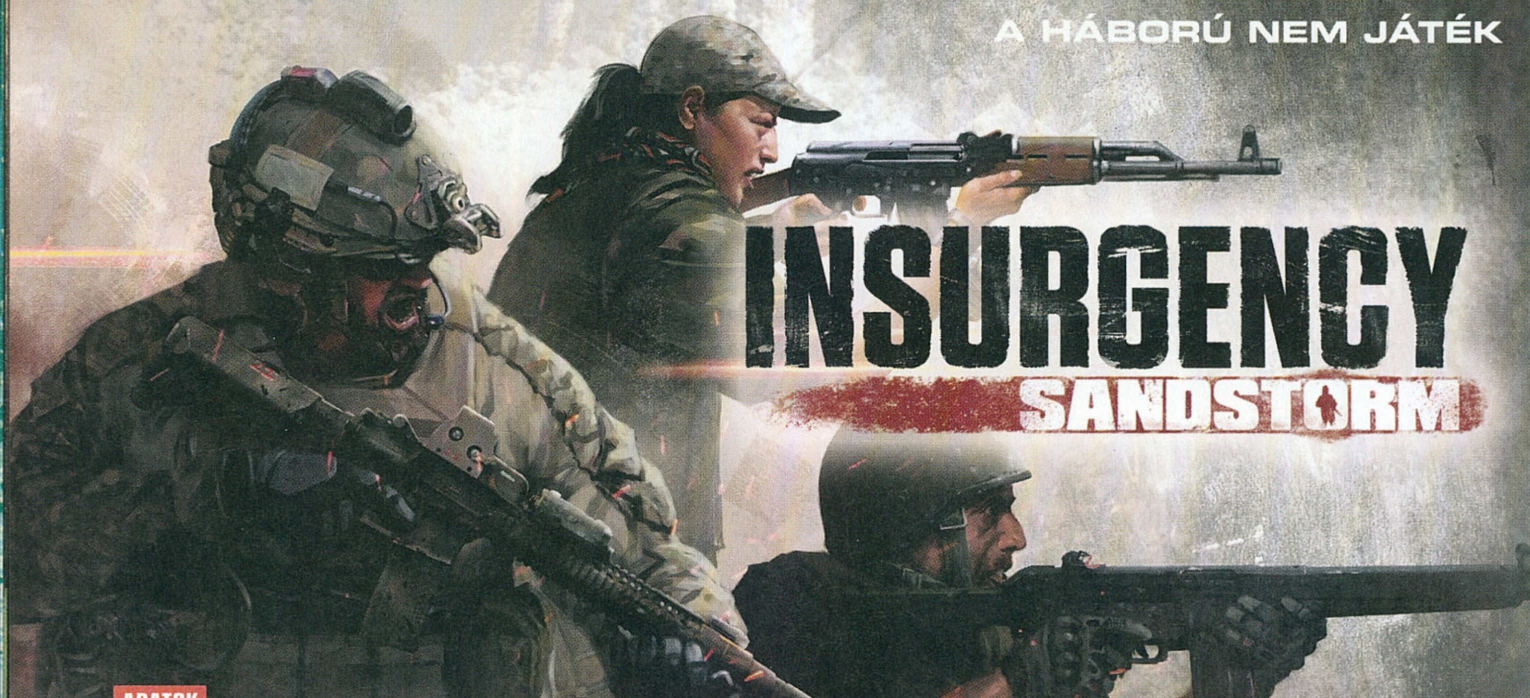
PRO
Egyébként is imádjuk az Óment, erős történet, remek evokációk.

KONTRA
Egyszerűen minősíthetetlen a grafikai és technikai kivitelezés, konkrétan fizikai fájdalom játszani. Tényleg, garantált fejfájás és émelygés.

60%

ISMERŐS TÖRTÉNET

A történet tehát nagyon rendben van, csak kár, hogy ez nem a fejlesztők érdeme, mert úgy 2000 éve kitalálták. Szerzői jogi perektől viszont biztosan nem kell tartani. De ami rajtuk múlt, azt sikerült ismét rendesen elkefélni, a játékmenet viszont ezzel együtt is határozottan kellemes, noha kissé komótosabb az ideálisnál. Ezt tetézi, hogy ritka lassan és döcögősen indulnak el a szkriptek, cserébe eleinte irritálóan sok van belőlük. Ezekhez a játék során hozzá lehet szokni, ahogy a közel tűrhetetlen optimalizálatlansághoz és az idejétmúlt grafikához is. A Lucius 3 összességében egy glitchparádé, ezzel együtt egy nagyon jó játék, csak minden szempontból kényelmetlen játszani. Pedig megéri. A Shiver sosem a professzionális kivitelezésről volt híres, történetet viszont tudnak mesélni a stúdiónál. Ennél szórakoztatóbban és érdekesebben valószínűleg nem nagyon lehetne bemutatni a Jelenések könyvének lényegét az Ómennel körítve.



ADATOK

KIADÓ **FOCUS HOME INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **NEW WORLD INTERACTIVE** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2018.12.12.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9600 FORINT.**

[ÍRTA ZOO_LEE] **Unod már a visszatöltődő életerőt, a killcammel bemutatott gyilokokat, és a nikkelbolhaként ugráló ellenfeleket? Isten hozott az Insurgencyben, ahol az esetek jelentős részében azt sem tudod majd, honnan adták le rád a végzetes lövést!**

Míg a mainstream FPS-ek mezőnyét az Overwatch, a CoD, a Battlefield és társaik uralják, az indie színtéren szinte külön sikerkategóriaként futottak be a CoD és ARMA szériák hibridjének tekinthető soft-hardcore multiplayer lövöldék. Olyan címekről van szó, mint a Red Orchestra/Rising Storm-széria és az előző számban bemutatott World War 3, amelyekben jellemzően célkereszt nincs, a fegyverek visszarúgása brutális, az életerő nem töltődik vissza, a halál pedig a legtöbb esetben már egy-két jól irányzott lövéstől bekövetkezhet.

Az Insurgency: Sandstorm azonban olyan szinten letisztult, kifinomult változata a koncepciónak, hogy az egyértelműen egy már tapasztaltabb, profibb fejlesztőcsapatra, komoly költségvetésre, és jelentős méretű rajongói táborra utal. A fent felsorolt tényezők egyike sem véletlen, a produkció ugyanis brutális, már-már sebészi precizitással találta el azt a pontot, ahol egyszerre képes megszólítani hardcore és casual FPS játékosokat, ahol egyedi színt visz a megszokott palettába, ám mégsem olyan mértékben, hogy túl bonyolult legyen, vagy esetleg elidegenítse az újoncokat. Sőt, megkockáztatom, hogy az általam eddig játszott hasonló játékokkal összevetve a Sandstorm a leginkább kezdőbarát.

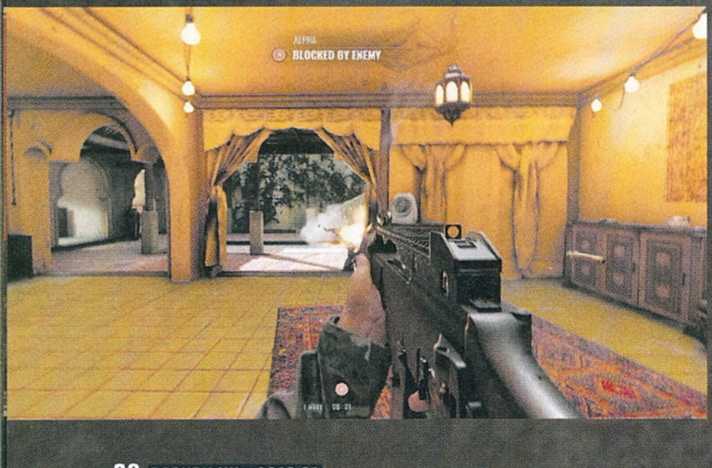
SZÁLLJ VISSZA A FÖLDRE

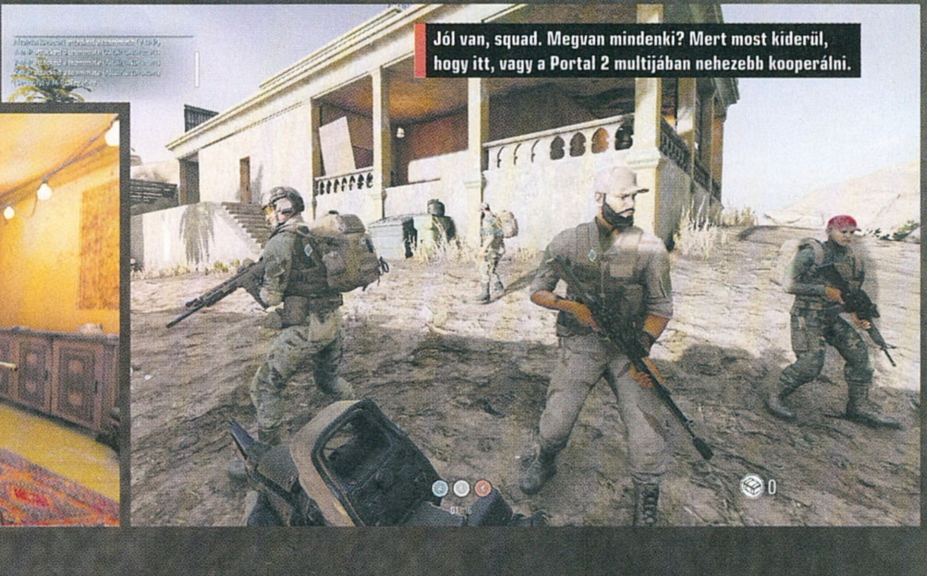
Az Insurgency több játékmódot is kínál, amelyek mind egy egyszerű felállásra épülnek – adott két frakció, a Védelmi Erők és a Lázadók, akik kontroll pontok elfoglalásáért, megtartásáért, valamint célpontok megsemmisítéséért vagy védelméért küzdenek az aktuális pályákon.

A kezelőfelület letisztult, a tálalás mesteri, a harctér szabályai pedig pofonegyszerűek, ám kíméletlenek. Nincsenek speciális perkök, nincs célkereszt, sem életerőcsík. Egyetlen jól irányzott lövés azonnali halált jelent, az elszenvedett sérülés nem regenerálódik automatikusan, a karakterek teherbírása limitált, a fegyverek visszarúgnak. Ráadásul számolni kell némi extra realitással is – ha úgy beszélünk az adóvevők segítségével a csapattársakkal, mint random plázacica a barátnőkkel a szezonvégi kiárusításon, az ellenfél egy épülettel arrébb is tisztán hallani fogja mind a közeledésünk, mind az épp megbeszélt taktikákat, ha pedig két lövés után újratárazunk, az pech, mert az elhasználatlan lőszer nem teleportál át varázslatosan a következő tárba.

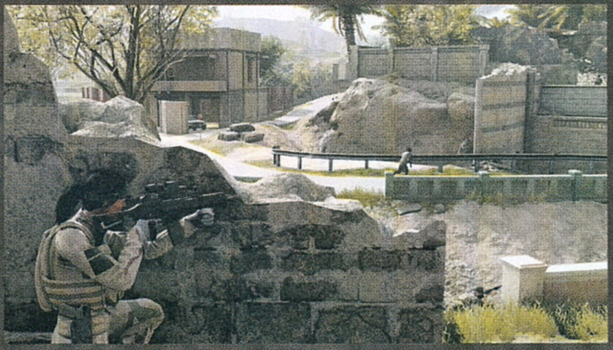
A harcmezőn pedig igencsak limitáltak az erőforrások. Egy katona legfeljebb három-négy tárat és pár gránátot hordhat magánál, a készletek újratöltésére és az életerő visszapótlására csak a küldetéscélok teljesítése után megnyíló ládáknál van lehetőség, ha pedig elhaláloztunk, nincs végtelen mennyiségű respawn, az egyes küldetéscélok között játékmódtól függően vagy limitált az „erősítést jelentő hullámok" száma, vagy egyáltalán nincs lehetőség a feltámadásra, amíg a következő feladat sikerrel nem zárult.

Ráadásul közel sem mindegy, a csapatból ki él és hal, ugyanis az összecsapások kezdetén minden játékos egy karakterosztályt választ magának, amely meghatározza a harctéren betöltött szerepét, a választható, kezelhető felszereléseket, de a csapat





Jól van, squad. Megvan mindenki? Mert most kiderül, hogy itt, vagy a Portal 2 multijában nehezebb kooperálni.



számára rendelkezésre álló lehetőségeket is. Parancsnokból például csak egy lehet, viszont ő képes különböző légvédelmi csapásokat is behívni, feltéve, hogy a célponthoz legalább egy megfigyelő közel tartózkodik, aki adóvevője segítségével képes végrehajtani az adott parancsot. A mesterlövész puskákat csak a mesterlövészek kezelhetik, ahogy a nehézgépfegyvereket sem kaphatja fel bárki, és bár az egyes karakterosztályok egy megadott szintig testreszabhatóak a rendelkezésre álló pontokból – amelyekkel felpakolhatunk extra méretű tárakat, lézeres célirányzékot a mordályra, vagy vészhelyzet esetére egy megbízható pisztolyt –, a lehetőségek végig korlátozottak, és a realitás határain belül maradnak.

VÉRÁZTATTA HARCMEZŐ

A fentiek összhatása pedig egyetlen szóba sűrítve fergeteges. Miután megkezdtem a tesztelést, gyakrabban szemléltem a respawn képernyőt és a Defeat feliratot, mint három másik játékban összesen, így hát szép lassan kénytelen voltam megtanulni, hogyan figyeljek a legapróbb neszekre, hogyan maradjak fedezékben, működjek együtt társaimmal, az első győzelmem pedig olyan sikerélmény volt, melyhez foghatót nem sűrűn tapasztalok többjátékos címekben.

Ha már többjátékos, fontos kiemelnem, hogy ugyan az Insurgency nem rendelkezik egyjátékos kampánnyal, adott egy botok társaságában játszható lokális opció, melyben ugyan csak egy játékmódot próbálgathatunk a védekező vagy támadó fél szemszögéből, mégis kiváló lehetőség az olyan hozzám hasonló játékosok számára, akik szeretnék bemelegíteni a csaták előtt, és nem a multiplayerben szerzett kudarcok sorozatával szándékoznak harctéri tapasztalatokat gyűjteni. A botok ugyan műveltek néhány érdekes hibát (egy ponton rögtön a csata kezdetén fennakadtak a teherautóban, amelyen a harcmezőre érkeztünk), ám összességében remekül használhatóak gyakorlásra, nem éreztem a küzdelmet sem túlzottan könnyűnek, sem letaglózóan lehetetlennek.

A botok pedig visszaköszönnek a többjátékos módokban is, ha ugyanis nem más játékosokat óhajtunk szitává lőni az akár 16v16-os csatákban, lehetőségünk van maximum hét társunkkal PvE módban is próbára tenni képességeinket, és gépi ellenfelekkel megküzdeni a méretes pályákon. Ez a mód pedig rövid időn belül a kedvencemmé vált – a játék az ellenfelek számát és a pálya nehézségét a résztvevő játékosokhoz igazítja, ráadásul egyszer sem volt két egyforma helyzet, eseménysor. Még ha tizedjére játszottam is újra az adott pályát, az minden egyes alkalommal tudott valami újat mutatni.

Az Insurgency: Sandstorm anélkül összetett és pontos, hogy ezzel elrettentené az újoncokat.

JÁTSZD ÚJRA, KÖZLEGÉNY!

Ez pedig el is vezet az Insurgency: Sandstorm legnagyobb érdemeihez – a prezentációhoz és a kiegyensúlyozott kihíváshoz. Bár nincs rá kimondott rendszer, profilunk fejlődését pedig leginkább karaktereink testreszabható kinézetén követhetjük nyomon, mégis folyamatosan motiválva éreztem magam a játékra. Ha el is buktunk egy ütközetet, tanulni akartam a hibáimból, megpróbálni újra, leküzdeve bármit, amit az ellenséges játékosok vagy a botok a nyakunkba zúdítottak. A tálalás pedig mesteri: az Unreal hajtotta látvány csodálatos, a játék stabil sebességgel fut, amit széles skálán hangolhatunk, és akár két-három éves konfigon is élvezhető eredményt érhetünk el. A csatatér hangjai külön dicséretet érdemelnek, brutális részletességgel és hűséggel adják át egy reménytelen, mocskos háború érzését, ahol füsttel és homokkal keveredik a kiontott vér. Külön dicséretet érdemelnek a fejlesztők, amiért a két frakcióval még csak véletlenül sem a műfaj klisés felállását követték, nem amerikai hősöket ütköztettek a gaz arab lázadók ellen, hanem egy olyan életszagú, rémes helyzetet teremtettek meg, ami igazából jelenleg is folyhat bárhol a Közel-Keleten. Amikor egy co-op pályán a csapatunkból rajtam kívül már csak egy másik játékossal kellett tartanunk egy elfoglalt lakóépületet, miközben hallottuk az alsóbb szinteket átkutató ellenfelek utasításait, és feszülten vártuk, melyik ajtón fognak betörni a lázadók, majd kitartottunk, és a sikeresen végrehajtott feladatért újjáéleszthettük a teljes csapatunkat, az olyan élmény volt, amit még az AAA kategóriás, agyonszkriptelt FPS csodák sem sűrűn érnek el.

Ha esélyt szavaztok a kissé realistább, a szokásosnál nehezebb játékmenetnek, garantáltan a jelenlegi indie multis mezőny egyik legerősebb élményében lesz részetek. Az Insurgency: Sandstorm az egyik legjobb többjátékos cím, amit az utóbbi időben szerencsém volt játszani, és úgy vélem, kicsit sem túlzok, ha azt állítom, legalább akkora, ha nem nagyobb klasszikus lesz, mint az elődei.

ÉRTÉKELÉS

Jelenleg az egyik legjobb multiplayer FPS – ha beletanultatok a játékmenetbe, megszoktátok az eltéréseket a felső kategóriás rokonokhoz képest, rabul ejt.

TALÁLÁS:	85%
TARTALOM:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

Lenyűgöző prezentáció, remek hangulat, kiegyensúlyozott és a megszokottnál nehezebb játékmenet, önmagában is élvezetes PvE mód.

KONTRA

A botok hajlamosak vicces dolgokra. Ha nincs hozzá türelmetek, nem tudtok elvonatkoztatni a populárisabb FPS-ektől, a frusztráción kívül nem sok mindent nyújt.

85%

Innovatív modderek

Érdekesség, hogy az Insurgency, pont, mint a műfaj másik ismert szériája, a Red Orchestra/Rising Storm is, eredetileg ingyenes, rajongói modból nőtte ki magát. A RO egy Unreal Tournament 2004-es mod volt, míg az Insurgency a steamen jelenleg is elérhető első változata a Half-Life 2-t használta alapként. A helyzet más műfajok esetében is hasonló, meglepően sok, mára kiforrott ötlet eredetileg modként kezdte meg pályafutását: a PUBG ARMA3 modokból nőtte ki magát, a Killing Floor szintén az Unreal Tournamenten alapult, míg a DOTA és a komplett MOBA műfaj a WarCraft III-ból, a Counter-Strike pedig az első Half-Life-ból építkezett.

KALANDOZÁSOK ALKÍMIÁBAN

Atelier Arland series Deluxe Pack

ADATOK

KIADÓ **KOEI TECMO** – FEJLESZTŐ **GUST CO. LTD.** – MŰFAJ **JRPG** – MEGJELENÉS **2018.12.04.** – ÁR **STEAMEN 90 EURÓ EGYBEN, NAGYJÁBÓL 28 900 FORINT, KÜLÖN-KÜLÖN 40 EURÓ.**

[ÍRTA POZANDR] Azt hihettük, hogy a Mysterious-trilógia befejezése után egy ideig nem látunk Atelier-játékot, azonban a Koei Tecmo elő-karácsonyi ajándékként meglepte a rajongókat, és kiadta azt a három Atelier-programot, ami modern köntösbe bújtatta ezt a remek sorozatot. Üdvözlünk Arlandban!

A z Arland-trilógia első része, az Atelier Rorona: The Alchemist of Arland a felkelő nap országában 2009-ben jelent meg PlayStation 3-ra, a premier napján pedig a boltok egy órakor már ki is árusították a készleteket. A Rorona volt egyébként az első olyan Atelier-játék, ami teljes egészében 3D-s megjelenítést kapott, és ezzel bizony a Gust új szintre emelte az élményt, hiszen a PlayStation 2-n megjelent Iris-sorozat még 2D-s sprite-okat használt. Az Arland gyorsan bővült, megjelentek a Totorit és a Merurut főszerepbe állító epizódok, és bár a játékok végső céljai különbözőek voltak, történetük mégis összekapcsolódott, így adott a Gust a játékosoknak kerek és egész élményt. A Gust és a Koei Tecmo most a legjobb formában kínálja ezt a három remek címet, emiatt ezzel a csomaggal az összes JRPG-rajongó megtalálhatja a számítását. Hogy mit jelent a legjobb forma? Mindhárom rész több verzióban is ki lett adva (Best, Plus), a DX pedig a legteljesebb változatait tartalmazza (a DLC-k és kosztümök is ott vannak a kollekcióban) ezeknek a szuper játékoknak.

> Megelőzve a folytatást, PS4-en immáron egyben is átélhetjük az Arland-élményt, ami a rajongóknak és ismerkedőknek jó hír lehet.

ATELIER RORONA: THE ALCHEMIST OF ARLAND

Valószínűleg senkinek nem fog meglepetést okozni, hogy Rorona egy fiatal lány, aki az Arland királyság fővárosában él alkimista mesterével, Astriddal. Astrid segítségével Arland prosperáló birodalom lett, hiszen a hölgy mutatta meg Arland lakóinak azt, hogyan használhatják a felfedezett ősi szerkezeteket. Astrid jutalmul megnyithatta alkimista műhelyét, azonban egy nap a királyság lovagja, Sterk rossz hírt közöl Roronával: bezárják az intézményt. A cél: meg kell akadályozni, hogy ez megtörténjen. Rorornának persze fogalma sincs róla, hogy ezt hogyan tegye meg, ráadásul Astrid az egész feladatot a tanítványára testálja, azáltal, hogy nekiadja a boltot. A kaland pedig elkezdődik…

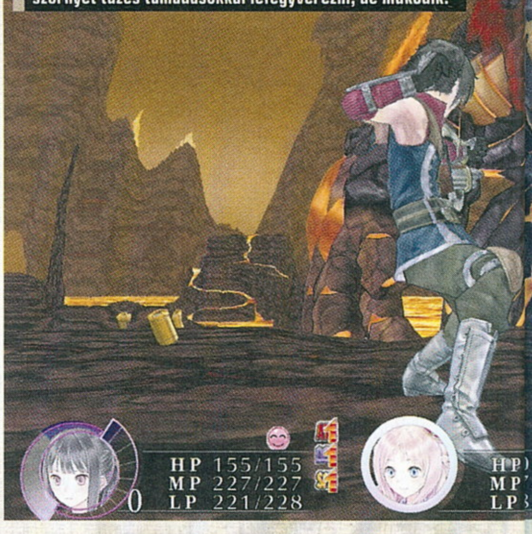
ATELIER TOTORI: THE ADVENTURER OF ARLAND

… hogy később Totori történetével folytatódjon. A lány egy kis halászfaluban él apjával és nővérével, és ahogy lenni szokott, az alkímiában próbálgatja tehetségét, de rendszerint mindig elszúrja a dolgokat. Testvérével emiatt hullámzó a kapcsolata, szereti őt, meg nem is, hiszen nővére meg akarja akadályozni azt, hogy képzett alkimista legyen. Totori azonban nem tágít: elsősorban az motiválja, hogy megtalálja régen elveszett édesanyját. Apja és nővére halottnak hiszi, Totori azonban úgy gondolja, hogy még életben van, hiszen hivatalos kalandozó volt, aki ki tudott menni a halászfalun túli területekre. Totorinak is ez a legnagyobb vágya, azonban a cím elnyerése nem olyan egyszerű, mint azt gondolja, de persze nem lehetetlen… így, amikor végül csak megszerzi, arra is lehetősége adódik, hogy megkeresse anyukáját, és helyreállítsa a család egységét.

ATELIER MERURU: THE APPRENTICE OF ARLAND

A trilógia utolsó részének főszereplője egy hercegnő, aki egy kicsi királyság, Arls uralkodójának a lánya. Meruru az udvarban nem érzi jól magát, megszökik az etikett és más órái elől, szívesebben tölti az idejét Totorival, aki immár képzett alkimista. Apja ezt nem nézi jó szemmel, gyerekes bolondságnak tartja. Arls egyesülni akar Arlanddal, így a király megadja lányának a lehetőséget a tanulásra, de egy feltétellel: tudását arra kell használnia, hogy Arls fejlődjön, lakóinak száma pedig megsokszorozódjon. A feladat nem könnyű, ráadásul megjelenik Rorona is, aki ebben a részben nem egészen önmaga…

Nem biztos, hogy a legcélravezetőbb dolog a láva hasú szörnyet tüzes támadásokkal lefegyverezni, de működik.



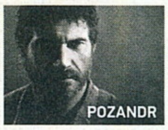
Mai Kadowaki

A Roronát megszemélyesítő hölgy 1980-ban született Tokióban, és 21 éves kora óta aktív. Hazájában énekesnőként és animációs sorozatok szinkronszínészeként vált ismertté, de rengeteg videojátékos karaktert is megszólaltatott. A Fire Emblem: Heroesban Myrrh-nek és Isthtarnak adta a hangját. A legismertebb, AAA kategóriás játék, ami a nevéhez kötődik, a Nier és a Nier: Automata. 2008 novemberétől több fenyegető levelet is kapott az ügynökségén keresztül, melyekben szülei megölését helyezték kilátásba. A levelek küldőjét a rendőrség később letartóztatta, miután a fenyegető leveleken talált ujjlenyomatot összevetették azzal, amit még rajongóként, saját neve alatt küldött a fiatal nőnek.

JÁTÉKOS ÉVEK, ÉVEK JÁTÉKA

Nem könnyű a feladat egyik részben sem, hiszen mindegyik cél teljesítésére meghatározott időkeret áll rendelkezésre. Az Arland-trilógia három része körülbelül egy évtized történéseit meséli el, nem számítva az egyes epizódok között eltelt időt, így mindegyik játékban három év áll rendelkezésre a fő cél elérésére. Az óra kérlelhetetlenül ketyeg, a feladatok, küldetések egymás után jönnek, ha pedig elbukjuk valamelyiket, a játék is véget ér. Igyekezni kell, hiszen Roronával háromhavonta kell jelentést tenni az elvégzett feladatokról Sterknek, míg Merurunak ennél több ideje van az egyes küldetések teljesítésére. Atelier-játékok révén a feladatokat elsősorban szintézissel lehet teljesíteni, mégis, mivel ez egy majdnem tízéves játék újrakiadása, vannak olyan alapvető eltérések, amelyek megkülönböztetik a modern részektől. A harc és a felfedezés persze ugyanolyan, mint az Atelier Sophie-ban vagy a Suelle-ben, a körökre osztott harcok is olyan területeken zajlanak, melyekbe egy „ajtón" lehet belépni (vagyis nincs szabad felfedezés), és a lányoknak a szintézishez használt alapanyagokat is ugyanúgy kell gyűjteniük, mint a nemrégiben megjelent játékokban. Viszont nem az alapanyagok gyűjtése közben jutnak eszükbe a receptek: ezeket meg kell vásárolniuk. A könyvek pénzbe, méghozzá sok-sok pénzbe kerülnek, különösen a játékok elején. Szerencsére ezekhez ingyen is hozzájuthatunk, küldetések teljesítése után vagy ajándékként is kaphatunk recepteket, amiket aztán felhasználhatunk a szintézishez. Egyik program sem tartalmazza a később megismert, a Tetrisre emlékeztető minijátékot, viszont az elv ugyanaz: a lehető legjobb elemet kell létrehozni az alapanyagok megfelelő kombinálásával. Az így megalkotott dolgokat és a kalandozások során gyűjtött alapanyagokat elég sok helyen lehet elsózni, ezzel biztosítva azt, hogy mindig legyen elég pénzünk arra, hogy továbblépjünk az alkímia következő fokára.

ÉRTÉKELÉS



A megszokott Atelier-élmény most sem hiányzik, ugyanakkor az egyben 90, külön véve 120 eurós árat soknak érezzük.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Minden, amiért az Atelier-szériát szeretni lehet.

KONTRA
Irreálisan drága, még más gyűjteményekhez (például Kingdom Hearts) képest is.

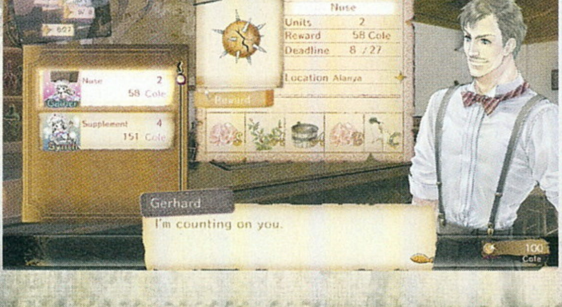
75%

KEVÉSBÉ SZÍNES HÉTKÖZNAPOK

Persze eközben nem szabad megfeledkezni arról, hogy népszerűségünk emelésén folyamatosan dolgozzunk. Ha elvállalunk egy küldetést, de nem teljesítjük azt időben, a városlakók rossz szemmel fognak ránk nézni, viszont egy feladat átlagon felüli elvégzése még jutalmat is hozhat a normál díjazáson felül. A főszereplők mindegyike ugyanolyan élettel teli, esetenként esendő személyiség, mint a sorozatban szereplő bármelyik lány, élvezetes követni napjaikat, küzdelmeiket, kapcsolataiknak alakulását családjaikkal, barátaikkal. A játékokat összeköti Rorona és Totori személye, noha az Arland-trilógia epizódjai közel sem olyan színesek, vibrálóak, mint amit a Mysterious-sorozat esetében láthattunk. Bár a HD-konvertálás remekül sikerült, az egész kaland fakónak tűnik. Ez csak kezdetben ad okot a csalódásra, mert egyébként az egyes helyszínek rengeteg egyéniséggel rendelkeznek, még akkor is, ha esetleg nem olyan nagyok, mint amihez előzőleg hozzászoktunk. Technikai gondok nincsenek, ugyanakkor az átvezetőknél a Gust vizuális novellákkal meséli el a sztorit, nem pedig mozgóképekkel. Ez azonban ne zavarjon senkit, hiszen az Arland-trilógia mindegyik része képes függőséget okozni, a különböző befejezések miatt pedig lehetséges a többszöri újrajátszás is.

EZ A VÉGE?

Nem! Az Atelier Lydie & Suelle tesztünk végén azt írtuk, hogy a sorozatnak van múltja, jelene és jövője, de hogy ez a jövő mit hoz, nem lehet tudni. Most már azonban igen: hiszen november végén a Gust bejelentette az Arland-sorozat 4. részét, ami Rorona lányát állítja az események középpontjába. Az újrakiadás tehát ezzel értelmet nyert, hiszen így azok is tisztában lehetnek az előzményekkel, akik nem játszották végig a PS3-on megjelent fejezeteket. Az Arland-trilógia kellemes élményt ad, rengeteg játékórát kínál, noha a Koei Tecmo barátságosabban is beárazhatta volna ezt a remek szériát – de így is másfél játék áráért kapásból három programot kapunk.



SOK A HAL, KEVÉS A HORGÁSZ

PRO FISHING SIMULATOR

ADATOK

KIADÓ **BIGBEN INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **SANUK GAMES** – MŰFAJ **SZIMULÁTOR, SPORT** – MEGJELENÉS **2018.11.29.** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 13 000 FORINT**

[ÍRTA **GEBBBE**] **Itt a tél, ezért a horgászat szerelmesei sem a parton ülnek, hanem virtuális halakat fogdosnak. Van is erre bőven lehetőség, mert a 2018 őszi-téli időszaka a horgászjátékok reneszánszát idézte, így a Sanuk Games is szeretné a maga szeletét a tortából.**

Ez annyira igaz, hogy a kiadónál rögtön 40 eurós árcímkét biggyesztettek a Pro Fishing Simulator című játékra, amihez manapság nem kicsit kell merésznek lenni. A Thaiföldön székelő, 2004-ben alapított stúdió a Bigben Interactive patronálásával jelentette meg a játékot, amelyet 2 éven át fejlesztettek.
A program egészen figyelemre méltó adottságokkal lett beharangozva. Amit elsőként megnézek ilyenkor, az a kifogható halfajok száma, valamint azok területi eloszlása. Számomra például sokkal érdekesebbek az Európa-szerte fellelhető fajok, mert pergetős horgászatra épülően már nagyon sok amerikai helyszínt bejárhattunk a Pro Bass Fishing és a Rapala sorozatok segítségével. Jelen játékunk tehát nem kevesebb, mint 79 féle halat számlál, ami már akkor is rendben van, ha a felével életünkben sohasem találkozhatunk. Összesen 9 tóra kell leosztanunk ezt a mennyiséget, azok pedig valóságos helyszínek alapján lettek létrehozva, és kifejezetten pofásra sikeredhettek volna. De sajnos nem így lett. Merthogy a halak és a tavak sem hozzák azt a szintet, amit huzamosabb időn keresztül élvezni lehetne.

JÓ ELMÉLET, ROSSZ GYAKORLAT

A grafika nagyon darabos, szemcsés, és szabályosan bántóvá tud válni körülbelül félóra játék után. Ez nagyon sajnálatos, pedig a tavak felépítése, a horgászhelyek kialakítása, és a halak számára alkalmas búvóhelyek megvalósítása egészen egyedi és hangulatos. A parton békák ugrándoznak, a különböző farönkök és kempinghelyek nagyon otthonossá teszik a tájat.
A horgászat történhet úszós, fenekezős és műcsalis technikával is, akár partról, vagy néhány esetben csónakból is. Bedobás után viszont szembesülünk a derékszögben töredező damillal, a félúton a vízben függőlegesen álló halunkkal, majd merítéskor az éktelen rángatással és zsinórgabalyodással.

ÉRTÉKELÉS

Impulzusvásárlók nagy ívben kerüljék el a játékot, mert komoly csalódás lehet a vége. Többet vártam tőle, de sajnos beigazolódtak balsejtelmeim, miután az első képek megjelentek a programról.

TALÁLÁS:	**70%**
TARTALOM:	**76%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**60%**

PRO

Részletes útmutatás az egyes halak kifogásához, ötletes tóelrendezés, és lehet venni mocsárjáró motorcsónakot!

KONTRA

A halak viselkedésének és a bot mozgásának nem sok köze van a valósághoz, de leginkább a vetélytársak játékainak viselkedéséhez. A többjátékos mód hiányzik, pedig a „Single Player" menüelnevezés okot adhatna a reménykedésre.

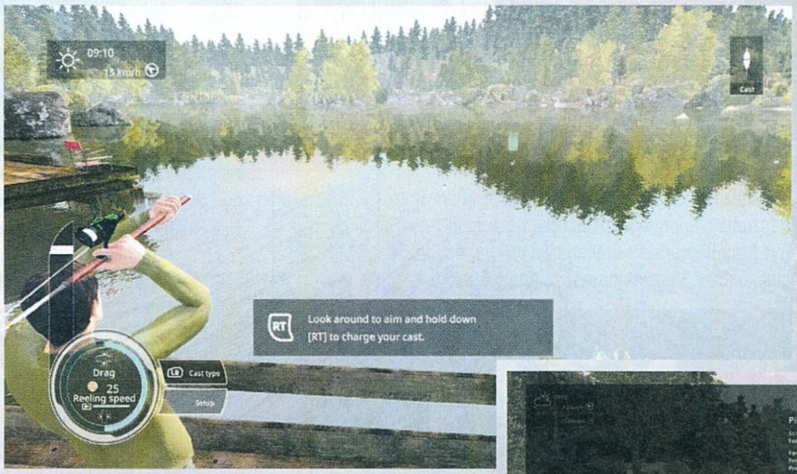
57%

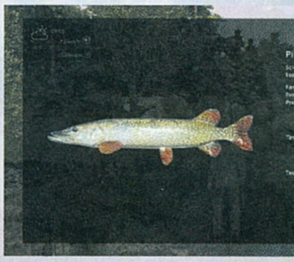
A merítőháló használatát illetően viszont pozitívum, hogy megítélésünkre van bízva a használata. Ha tévesen járunk el, akkor bizony bukhatjuk a trófeát. A legnagyobb, és sajnos igen kellemetlen meglepetés a ragadozókra való horgászat alatt ért. Nincs rá más szó: egy idétlen ritmusjátékkal kell a csalit mozgatnunk, hogy vonzóbb legyen a rá leselkedő csukák és egyebek számára.
A művelethez legalább 3 kézre van szükség, cserébe a „pro" és a „simulator" szavakban fogunk a legjobban kételkedni – mit is keresnek ezek a program címében? A dolog bugyutaságát olyan miniküldetésekkel erősítik meg, mint például a tó körüli táblák megkeresgetése, vagy az, hogy találjuk meg az utat egy bizonyos helyre. A legbosszantóbb az, hogy szükségünk van az így szerzett csillagokra a további tavak és felszerelések kioldásához. Persze, játékbeli valutáért is vehetünk dolgokat, de ahhoz sajnos sokat kell horgászni.

Nem csak az ünnepekkor érdemes halat enni, rajtunk pedig nem fog múlni, Gebbbével elviszünk téged is horgászni.

ENGEDÉLY BEVONVA

Azt javaslom, hogy teljes áron kerüljétek a Pro Fishing Simulatort, sokkal inkább ajánlanék nektek egy Ultimate Fishing Simulator vagy Fishing Sim World alternatívát.
A kiváló ötletek, útmutatók és komoly felszerelés ellenére nagyon elbaltázták a játékot, pedig a Mahjong, a Solitaire és a Brick Breaker után meg lehetett volna a stúdió lehetősége a kiugrásra. Ahogy a híres Monty Python jelentben is van – „Nem gondolja, hogy esetleg jobb lenne fokozatosan áttérni az oroszlánszelídítésre, mondjuk a bankszakmán keresztül?"





Hősünk reggel 9-től este 9-ig a tóparton ácsorogva várja a kapást. Egy jó guppiért mindent meg kell tenni.

EZ TÉNYLEG VILÁGHÁBORÚ

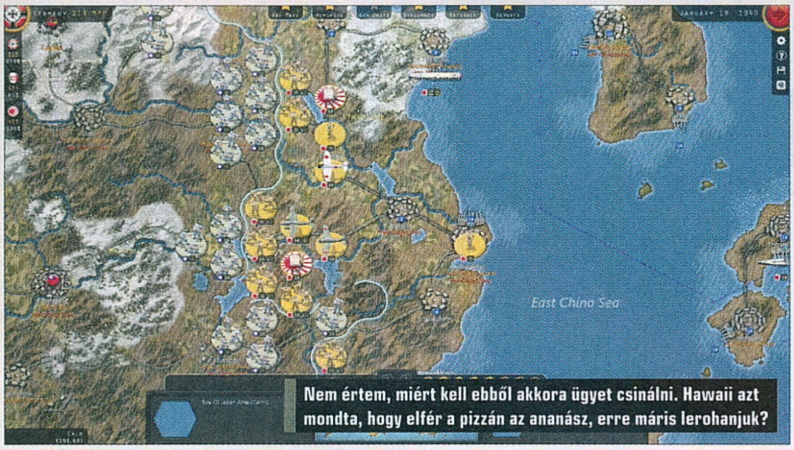
STRATEGIC COMMAND

WWII: WORLD AT WAR

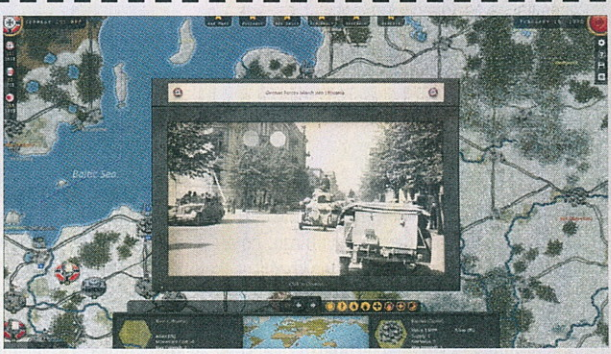
ADATOK

KIADÓ **SLITHERINE LTD.** – FEJLESZTŐ **FURY SOFTWARE** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2018.12.06.** – ÁR **STEAMEN 34 EURÓ, NAGYJÁBÓL 11 000 FORINT.**

[ÍRTA **TIKA**] **Egy patinás sorozat végső számvetése következik a 2. világháborúról, egy körökre osztott, grandiózus finálé, ahol két világrend feszül egymásnak, és hogy a történelem megismétli-e önmagát, na, az már kizárólag rajtad, a játékoson múlik!**



Nem értem, miért kell ebből akkora ügyet csinálni. Hawaii azt mondta, hogy elfér a pizzán az ananász, erre máris lerohanjuk?



A 2002-ben induló Strategic Command-széria olyan, mint a legtöbb grand strategy, egyeseknek egy szelet mennyország, a többségnek azonban csak egy csúnyácska pixelkupac, tele mindenféle haditechnikák furcsa ikonjaival. Persze az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a körökre osztott játékmenet sosem volt a tömegek „ópiuma". Aktuális üdvöskénk azonban az öt rész és néhány kiegészítő során nemcsak a Wehrmacht játszótereként tudott megvillanni. Legutóbb például egy az I. világháborúba bekukkantó epizóddal (Great War) állt elő, de a Blitzkrieg alcímet viselő második rész egyik DLC-je, a Patton Drives East is emlékezetesre sikeredett, hiszen a legendás amerikai tábornok a németek legyőzése után egyből nekiment a szovjeteknek.

Strategic Command WWII: World at War - ez a játék sem arról fog elhíresülni, hogy túlságosan színes.

A játék ötletgazdája, Hubert Cater, anno a Clash of Steelből (egy nagyon régi SSI klaszszikus), és a Panzer Generalhoz hasonló, körökre osztott háborús játékokból merített ihletet, tehát a Strategic Command a műfaj lightosabb végén helyezkedik el, persze a „könnyű" szint itt egy 300 oldalas kézikönyvet jelent. A sorozattal most ismerkedőknek talán furcsán hangzik, hogy nem országot, hanem hadviselő felet választunk a kezdőképernyőn (Tengelyhatalmak vs. Szövetségesek), és hogy egy 1939-es kezdésnél a németek mellé a japánokat és az olaszokat is megkapjuk a nyakunkba. Maga a játékmenet azonban sok tekintetben ismerős, a hatszögletű mezőkre osztott térképen gyalogos és tankhadosztályokat tologathatunk, amit dinamikusan lekövet a frontvonal (hasonlóan a Hearts of Ironhoz). No, meg persze van légierő, tüzérség, és a tengeri hadviselés összes kelléke felsorakozik, a hordozóktól a tengeralattjárókig. Adjuk hozzá az egészhez a parancsnoki egységeket, az utánpótlást, és a régiók folyamatosan változó időjárási körülményeit, aztán máris megértjük, hogy mi tartotta életben az SC-t másfél évtizedig.

ÉRTÉKELÉS

TIKA

A műfajt szerető játékosoknak ajánlott darab, és a tartalom is bőven az átlag felett jár (alapból 6 kampány + a szerkesztő), csak az avittas kivitelezés fájhat, és néhány dolgot még át kellett volna gondolni (mondjuk a légierő szerepét).

TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Az egyetlen nyersanyagra épülő, mégis komplex rendszer egész jól működik, a változó körülmények szimulálása (időjárás, technológiai előrehaladás, utánpótlás) szintén oké.

KONTRA
Idejétmúlt grafika, nagyon-nagyon lassú körváltás és balanszproblémák.

70%

HOGY MŰKÖDIK?

A játékmenet egyik különlegessége, hogy a jelentősebb történelmi események különböző döntések formájában kikerülnek a képernyőre, a Molotov-Ribbentrop paktumtól a kínai bábkormány alakításán át az olyan apróságokig, mint a norvég nyersanyagok szállítási útvonalának kijelölése a Harmadik Birodalomba. A leosztás persze fix, de némi befolyásolással a harctéri eseményekkel sürgethetjük vagy késleltethetjük egy-egy nemzet becsatlakozását a világégésbe.

A Strategic Command eközben egyetlen mérőszámmal dolgozik, az MPP-vel (Military Production Points), ami a teljes struktúrát lefedi, ezt termelik a városok, ebből építkezünk, veszünk új egységeket, de beváltható diplomáciára, kutatásra, így gyakorlatilag mindent ezt hajt előre, utóbbit tessék szó szerint érteni, mert a gyors csapatáthelyezésekhez és a partraszállásokhoz is ebből kell áldozni. A World at War egyébként inkább egy jól sikerült összegzés, semmint folytatás, és így, hogy a komplett világ két szembenálló szövetségéből az egyiket képviseljük, a különböző harcterek is más megvilágításba esnek. Például Japánt egy Szovjetunió elleni háborúba vezetve vajon a náci Németország esélyei mennyivel nőnek? A játékból megtudhatod...

Ami a verdiktet illeti, a látvány emészthető, a koncepció jó, és a döntések halmazából egy ütős kis forgatókönyv áll össze. Negatívumként a lassú körváltások, a furcsa balansz – a bombázók hatékonysága pl. szinte 0 –, és a fapados kezelőfelület hozható fel.

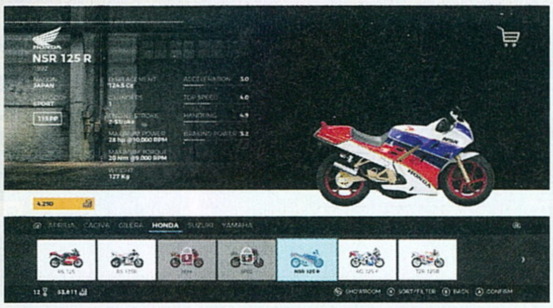
MOTORIZÁLT KÁNAÁN

RIDE3

[ÍRTA GEBBBE] **Az olasz Milestone motoros szekere megállíthatatlanul megy előre. A szokásos éves címek mellett azonban idén megdobogtatták a kétkerekűek szerelmeseinek szívét, mert a 2018-as repertoárt a Ride harmadik része teszi igazán teljessé. Sisakokat fel!**

ADATOK

KIADÓ **MILESTONE S.R.L.** – FEJLESZTŐ **MILESTONE S.R.L.** – MŰFAJ **VERSENY** – MEGJELENÉS **2018.11.30.** – ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 16 100 FORINT, KONZOLON 20 990 FT.**



Sok helyről hallom, akár autósportokról vagy motorozásról legyen szó, hogy törekedni kell a gép és ember közötti tökéletes összhangra. Mivel nagyon régóta mozgok ilyen körökben, ezért nem is kételkedem ebben a kijelentésben. Minden egyes meglátogatott verseny alkalmával le tud nyűgözni az, hogy egyes sportemberek mennyire együtt tudnak élni az alájuk rakott technikával, szinte saját testük részeként kezelik azt. Ennek elengedhetetlen eleme a csapat és a mérnökök felé tanúsított maradéktalan bizalom, hogy a rendelkezésre álló erőforrások mellett mindent meg tudnak tenni a sikerért. Ha valami nem sikerül, vagy nem úgy alakul, ahogyan azt szeretnék, akkor minden esetben meg kell találni a hiba legpontosabb forrását, hogy legközelebb már minden rendben legyen. Ezek az emberek úgy vágnak neki a versenykilométereknek, hogy akár csukott szemmel is képesek lennének megismételni a tökéletes futamot. Mi a helyzet a motorosokkal? Nos, azt kell mondanom, hogy kevés olyan közlekedési eszköz van, ami olyan irdatlan sebességre és manőverekre képes, mint egy motorral felvértezett kétkerekű. Csak egyetlen tizedmásodpercnyit kell tévedni, és már az aszfaltot nyaljuk, vagy éppen macskaköveket harapunk ki egy francia mezőgazdasági útból. Azonban, ha minden stimmel, akkor megfizethetetlen élményben lesz részünk. Kontrollálunk valamit, amit több mint egy évszázada szinte el sem tudtunk képzelni. Kontrollálunk valami nálunk erősebbet, hangosabbat és sokkal gyorsabbat. Hölgyeim és uraim, egy év kihagyás után visszatért a Ride, hogy a kezünk és lábunk alá tegye a kétkerekű mennyországot!

FORZA BIKERS 3

Ha sikerült kellően emelkedett hangulatba kerülnötök, akkor tartsuk is fent ezt a magas adrenalin-szintet. Kezdésnek például szerepeljen itt a számadat, amely mindenképpen elismerésre méltó. Ez a szám a 230, és a Ride 3 játszható motorkerékpárjainak mennyiségét jelöli. Korábban azt mondtuk volna, hogy ez lehetetlen, de a Forza Horizon és Motorsport, vagy egy Gran Turismo után már nem is akkora meglepetés. Már a korábbi Ride-játékokban is nagyon sok paripa volt jelen, de most átléptük a 200-as álomhatárt, és ezek közül több mint 70 gép soha sem szerepelt még egyik részben sem. Egyetlen szívfájdalmam a Harley Davidson hiánya, mert az egy ideig csak a The Crew 2 kiváltsága marad. Minden egyes helyszín a nulláról újjáépítve tárul a szemünk elé, kellemesen váltogatva a valóban versenyzésre szánt komplexumokat az országúti helyszínekkel. Utóbbiakon jön ki igazán az a fajta egészséges félelem, amely hozzásegít minket a fékkar megfelelő pillanatban történő meghúzásához. Szintén versenyzők között terjengő íratlan szabály: ha már nincsen meg bennem a halálfélelem, és úgy akarok nekivágni egy futamnak, akkor azonnal szögre kell akasztani az overállt. Ez a Time Attack események alatt tudatosult újra bennem, de erről majd később. Ha már a helyszínekről is esett szó, akkor abból közel 30 áll készen a meghódításra, viszont ezek közül több pályán is választhatunk másféle körülményeket és útvonalakat.

Ha testreszabhatóságról van szó, akkor magabiztosan nevezhetjük a Ride-sorozatot a motorsportok Gran Turismójának.

TALÁLD MEG A STÍLUSODAT

A játék első indításakor máris egy szimpatikus húzással találkoztam. Miután futunk egy bemelegítő versenyt, nem vagyunk arra kényszerítve, hogy egy bizonyos motorkategóriában ragadjunk. Rögtön kapunk 5 motort, mindet más beállítottságú motorosokra szabva. Hivatalosan egyébként hét

A karakterkészítőnél azt is megadhatjuk, hogy forduláskor motorosunk milyen pózban lógassa ki a lábát.

Nem hiszem el, hogy már megint ekkorát zakóztál a verőfényes napsütésben, Johnny. Biztos van neked jogsid?

fajtát különböztet meg a játék. Van Sportmotor, Supermoto, versenymotor, Café Racer (versenyzésre alakított utcai), Maxi Enduro, Endurance (hosszútávú) és Naked (teljesen érintetlen utcai) kategória. Ezek mindegyike olyan szinten testreszabható, hogy abba viszont már tényleg kár maximális részletességgel belemenni. Ez alkatrészek és modifikációk százait rejti magában, akárcsak a korábban említett autós programoknál. Ha megvan a megfelelő motor, akkor hozzávaló versenyt is kell találni.

Az eseményeket motoros magazinok képében kapjuk meg, amiknek bevezetőiben hihetetlen sok információt olvashatunk kedvenc masináinkról. Több mint 50 ilyen magazin van, és legalább 5 teljesítendő eseményre vannak tagolva, már csak törekednünk kell a maximális csillagmennyiség megszerzésére. Utánaszámoltatok? A karriermód tehát legalább 250 teljesítendő versenyt jelent, ha mindent tökéletesen abszolválunk már elsőre. Könnyeden meglesz, nem? Természetesen rá leszünk azért néha kényszerítve arra is, hogy ne csak egy motort használjunk, vásárolnunk kell majd minden kategóriában egyet az előrehaladáshoz. Ha ezt jól csináljuk, akkor anyagiak terén

ÉRTÉKELÉS

Aki eddig nem játszott a Ride-sorozattal, annak mindenképpen érdemes most megismerkednie vele. A régi motorosoknak azonban lehet, hogy kicsit furcsa lesz.

TÁLALÁS: **78%**
TARTALOM: **89%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

Nagyon sok választható motor, szinte végtelen módosítási és festési lehetőség, amely egy kifejezetten hosszú karrierrel párosul. A látvány magával ragadó, a motorok nagyon szépen muzsikálnak.

KONTRA

Valószínűleg nem ússzuk meg idén sem a letölthető tartalmak sokaságát, de ha egy részük most is ingyenes lesz, akkor semmi kifogásom nincs ellenük. A Time Attack mód túlságosan szigorú.

84%

gyakorlatilag semmi gondunk nem lesz, csak okosan kell beosztani a rendelkezésre álló forrásokat. Ha minden felszerelést akarunk, és minden motoron szeretnénk valami módosítást eszközölni, akkor nem árt kicsit farmolgatni. Nyilvánvaló az is, hogy nem minden motort lehet ugyanabban a göncben terelgetni, tehát mindegyikre összeállíthatjuk a saját ruhaszettünket, egytől-egyig licencelt darabokkal. Már második éve mondogatom magamnak, hogy a Milestone bizony tényleg összeszedte magát ilyen téren is.

FRUSZTRÁLÓ TÖKÉLETESSÉG

Ha valaki figyelt, akkor most megkapja a korábbi félelem és Time Attack kapcsolatát boncolgató félmondatom folytatását: nem lehet hibázni. Egyetlen millimétert sem. A hajmeresztő borulásokat és az utak melletti domboldalakon való megpattanásokat egyértelmű kudarcként éljük meg, ez tiszta sor. Azonban az idővel való versengés során, ha online ranglisták ellen versenyzünk, a Ride 3 a legapróbb stiklit sem tűri el nekünk. Félcentis csíkot húztál a szalagkorlátra? Érvénytelen kör. Visszamerted tekerni az előző kanyarig a játékot? Szintén érvénytelen. Aki tud nekem egy tiszta kört menni Macauban, azt már most meghívom egy nyári sörre, ezt garantálom.

Kicsit foglalkozzunk a külcsínnel is, mert erre azért érkezett panasz a Ride 2 oldaláról. Az Unreal Engine 4 kiválóan teljesíti a feladatát, optimalizálási gondok nélkül, stabil 60 fps mellett sikerült játszanom, még a sok tükröződési effektet használó Macau neonfényei közepette is. A motorok hangjait imádtam, felfüggesztéseiknek mozgását pedig egyenesen látványorgiaként éltem meg, és az irányításukat is kedvem szerint variálhattam. A menüzene kellemesen pörgős, rockos elemekkel vegyített elektronikus dallamok csendülnek fel, de a játék sokadik indításakor már inkább a saját zenei kollekciónkat fogjuk előnyben részesíteni. A többjátékos események is rendelkeznek a kellő beállítási lehetőségekkel, de nagyon sok esetben a verseny elindításához szükséges 2 fő sem gyűlt össze a lobbiban.

VACKOLJATOK BE!

Mivel javában tél van, csak annyit tudok javasolni, hogy próbáljátok meg kihúzni a hideg napokat motorozás nélkül, és inkább ruházzatok be a Ride 3-ra. Valószínűleg senkinek nem adatik meg, hogy a mindennapok során ennyi márkából válogathasson, ennyi gyönyörű helyen száguldozhasson, és persze mindezt minimális anyagi ráfordítással.

Ha nagyot akarok mondani, akkor a 2018-as év motoros címének járó díjat máris a Milestone programja kapná, de ha bármi mást is javasolnék, akkor is az olaszoknál landolna az elismerés. Az is jó taktika, hogy gyakorlatilag egyik címükkel sem lehet kiváltani a másikat. Ha dagonyázni akarunk, akkor Supercross vagy MXGP Pro, de ha Valentino Rossi helyére akarnánk ülni, akkor MotoGP – még akkor is, ha utóbbi elég gyengécskére sikeredett. A Ride 3 viszont maga az egyjátékos motoros Kánaán.

KIHALT KONTROLLEREK NYOMÁBAN

Amikor egy motoros programmal kerülök szembe, mindig elkezd foglalkoztatni, hogy miért is nem jön velem szembe kifejezetten hozzá készült kontroller. A válasz pedig egyszerűen az, hogy erre valószínűleg nincsen akkora kereslet, mint mondjuk a PS2 idejében volt. Akkoriban a Thrustmaster is látott ebben fantáziát, Freestyler Bike néven dobták piacra terméküket. Személyes kedvencem viszont a Yamaha Gemini MS-1, ami már ténylegesen úgy is néz ki, mintha egy valódi motorról vették volna le. Sajnos a legújabb generációs konzolok nem rendelkeznek hasonló alternatívákkal, pedig az internet népét is nagyon foglalkoztatja a dolog. Egy bizonyos Steve Clark például beüzemelte a PS4-es Ride 2 mellé a már említett Gemini modellt, mindösszesen egy Brook-féle adapterre volt szüksége. Ez egy tajvani illetőségű cég, és fő profiljuk a régi kontrollerekhez való adapterek gyártása. Arról, hogy a megoldás PC-re is jó volna, sajnos nem tudok beszámolni, de akit érdekelnek a maszek projektek is, azoknak ajánlom a Hs2 Motorbike Controllerről szóló videoanyagot, amit a Sim UK YouTube-csatornán találtok meg.

KINCSKERESŐ KISVERDA

FORZA HORIZON 4 FORTUNE ISLAND

ADATOK

KIADÓ **MICROSOFT STUDIOS** – FEJLESZTŐ **PLAYGROUND GAMES** – MŰFAJ **VERSENYJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2018.12.13.** – ÁR **MICROSOFT ÁRUHÁZBÓL 5 900 FORINT.**

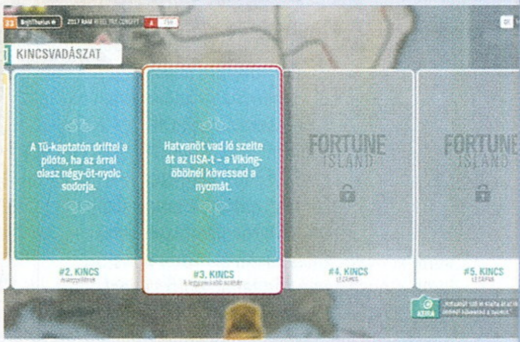
[ÍRTA BÖJTI] Az október legelején elstartolt albioni benzinparti újabb csúcspontjához ért, december közepén ugyanis megindultak a kompok Fortune Island felé, ami az első nagyobb DLC az alapjátékhoz. És ugyan a Forza Horizon 4 inkább az évszakokkal vette le a sofőröket a lábukról, a bővítés ehhez nem szerencsét, inkább újévi gazdagságot kínál.

Merthogy a Fortune ezúttal nem azt jelenti, hogy mindenki kutyagumiba, esetleg tehénlepénybe hajt a kerékkel. A kiegészítő egy igen különleges szigetre vezeti el a versenyzés és versengés kedvelőit, és ennek éppen ideje is volt, hiszen sokan panaszkodtak arra, hogy két hónap után náluk kifogyott a lendület, már nem érzik annyira jól magukat a virtuális pixelaszfalton. Persze ez is érthető, bár türelmesen és ráérősen beosztva a Horizon mindig jó móka, mérgezést meg még a bejgli is okozhat, ha túl sok a jóból (látom ám a helyeslő pillantásokat), szóval minden esetben az arány a legfontosabb. Amúgy tartom, hogy a játék zseniális, brutálisan jól néz ki, nagyon hangulatos és tartalmas, talán csak a magyar fordítás az, amit nagyon gatyába kéne rázni – de így hónapokkal a megjelenés után lényegében erről is letettem, pedig a „tülekedés" és „eposzi" szavaktól volt már néhány átizzadt, rémálmokkal teli éjszakám. A szomszédok talán még ma is felidézik hajnalban felszakadó sikolyomat...

VILLÁMOK HÁTÁN

Már az is egészen elragadó és kicsit borzongató érzés, ahogy a nagyobb szigetről megindul a transzport a célterület felé, a távolban pedig, a hullámok felett, felhők alatt megpillantjuk a helyszínt. Ám ez még mindig semmi az első futamhoz képest, ami a fesztiválközponthoz vezet, és ami közben hajóroncsok díszítette tengerparton, cikázó villámok között, az aurora borealis (sarki vagy északi fény) gyönyörű és megzabolázhatatlan vonalai alatt taposunk bele a gázpedálba, hogy ellenfeleink le ne hagyjanak. Ez ugyanis a Fortune Island, mármint minden, amit most leírtam – hegyekkel és völgyekkel, életveszélyes szerpentinekkel, amiknél minden tizedik másodpercben lesodródhatsz az útról, valamint olyan ugratókkal, amik szinte tényleg a semmibe vesznek. A tengerparti szirteknél valami eszméletlen, ahogy belegyorsulva nekiiramodsz, a levegőbe érsz, majd lényegében hosszú méterekre elfogy a talaj, hogy alattad a kőnek feszülő hullámokat lásd, míg a túloldal érdes sziklafala elérhetetlennek tűnik. Nem, a Fortune Island, ahogyan a Forza Horizon 4 még mindig nem hardcore, nem szimulátor, hanem egy olyan arcade élmény, amit mindenkinek át kell élnie, aki szereti a sebességet és a dögös autókat, a gyönyörű járgányokat.

A Forza Horizon az a sorozat, aminél felesleges szimulációt várni, itt még mindig csak és kizárólag az élmény számít. Az viszont nagyon.



DRIFTELJ AZ ÉLETEDÉRT! HAJTS A KINCSÉRT!

Merthogy miközben szól a zene – igény szerint szimfóniákkal, a játékhoz illő rockkal és metállal, elektronikus muzsikával és a többi –, a lényeg a sebességen van, meg a látványon. Utóbbiba a nagyon sajátos táj, a minden részletében kidolgozott autó éppen úgy beletartozik, mint az eget kettéhasító villám, esetleg a szitáló eső, ami kövér cseppekben gurul végig a kasztnin. A verdákról sokat nem óhajtok mesélni, folyamatosan érkeznek az újabb darabok, a legteljesebb verziót vásárlók már dugig tölthették a garázst, az meg tényleg szinte egyedülálló, hogyan néznek ki ezek az aszfaltszaggató betyárok, amik természetesen mozgás terén sem bíznak semmit a véletlenre.

A szigeten versengve bőven van tennivaló, de a legtöbb időt az aszfalton kívül, esetleg driftelve fogjuk tölteni.

A FORTUNE ISLAND GEBBBE SZERINT

Pont mire kezdtem odajutni, hogy szinte csak a heti Forzathon miatt indítottam el a Forza Horizon 4-et, akkor jött ki a Fortune Island DLC. Velem ellentétben szinte mindenki az eddigi leghosszabb driftzóna miatt várta a csomagot, de én inkább a raliszörnyeimnek kerekei alá való terepet láttam meg benne, és nem is okozott csalódást. Az éjszakai fények, a vadul csapkodó villámok különleges, misztikus hangulatot teremtenek. A sziget nevének lefordítása sajnos egy félreértelmezés áldozata lett, mivel Fortuna istenasszonynak vajmi kevés köze van ahhoz, hogy megfejtjük a 10 kincshez tartozó feladványt, és nagy vagyonra teszünk szert. Ez a 10 millió kredit igazán bőkezű adomány, és némelyik mellé még autókat is passzintottak nekünk, hogy igazán semmi panaszunk ne lehessen. A feladványokat viszont annyira ötletesen lefordították, hogy kalapot kell emelnem, mert rímeket faragni magyarul sem egyszerű, de hogy még a játék szempontjából nézve se veszítse értelmét, az az igazán nagy csont. Szinte mindegyiket első próbálkozásra sikerült kitalálni, onnantól már csak a megvalósítás menete volt a kérdés. Azzal kapcsolatban is voltak félelmeim, hogy az elszeparáltság majd lakatlan szigetté változtatja Fortunát, de nem így történt. Külön évszakos bajnokságaival megduplázza a heti játékidőmet, és a Forzathon Live miatt sem kell visszamennem Nagy-Britanniába, mert a szigeten is lehet teljesíteni az óránkénti szerverbulit. Nekem kellemes csalódás volt az első nagyobb kiegészítő, inkább a játék PC-s hibái azok, amelyek miatt csorbul kicsit az élményérzet, de ez már más tészta. A konzolom még mindig kitűnően boldogul vele!

Merthogy, bár nem szimulációról van szó, ahogyan azt már említettem, a vezetési élmény fantasztikus, nagyon adja magát, emiatt lényegében alig lehet elengedni a kormányt, hogy az ember végre megmozgassa kicsit a tagjait, miután kivonult a volán mögül. Ez mondjuk, kell is a kiegészítőhöz, elvégre a szerpentineken végigvágtatva nagyon uralkodni kell a motorban nekifeszülő pacikon, de a drifteléseknél sem rángathatjuk csak úgy, kedvünkre a járgányt. Driftből ugyanis van bőven, aki nincs oda a raliért és a csúszkálásért, az már levonhat legalább 10 százalékot az összesített értékelésből. Hiába, a Fortune Island részben a sárdagasztásról, a megszokottnál extrémebb körülményekről szól. Maga a sziget emellett sem hatalmas, de bőven van benne kihívás, egy-két speciális esemény, sőt még le is táborozhatunk, hogy ne kelljen annyit gyorsutazni. És ami a legjobb: ha túl soknak érzed azt az összeget, amit elkérnek egy kastélyért, nos, itt pikk-pakk komoly segítséget kapsz, csak oldd meg a kapott „fejtörőket", amik rímek képében érkeznek, aztán ha sikerült a mutatvány, egy kincsesláda már a tiéd is a tízből. Így lehet ám elég szórakoztató körülmények között milliókat keresni, ami tényleg nem árt, ha kinéztél magadnak valami luxusotthont.

EGÉSZEN SAJÁTOS

Ahogyan Just Cause 4-nél is említettem, érdekes, hogy most éppen a természeti erők jelentik az extrát, ez pedig a Fortune Island esetében is teljességgel helytálló kijelentés. Persze, a sziget önmagában nagyon különleges a kiüresedett, apró városkával, aminek templomtornya még kilóg a vízből; nem különben egyedi a tengerpart a régi hajók maradványaival – mégis, a hatalmas villámok megjelenése, az égszakadás a rengeteg esővel, az aurora borealis mindent visz, rengeteget hozzátesz a hangulathoz. Utóbbiból van bőven, legyen szó csak a sziget egyéni, versenyeket mellőző felfedezéséről, a kincskeresésről, a trailblazerről, aminél szó szerint hegyek-völgyek között kell utat vágni, vagy éppen a driftről. A Drivatar természetesen ismét hozza a megszokott mesterséges intelligenciát (Gebbbe esélyesen sokat csuklik, mikor játszom), meg úgy összességében kevés helyen lehetne belekötni a DLC-be. Vagy akár az alapjátékba – bár PC-n érdekes dolgokat tapasztaltam, rendre összeomlott a program, Xboxon viszont tökéletesen futott, csak hát, úgy is nézett ki. Tényleg a magyar fordítás az, amit érdemes lenne gatyába rázni (nem, ennyi idő után nincsenek illúzióim, de legközelebb jó lenne, ha nem a google fordítaná a teljes programot, vagy egy 90 éves nyelvprofesszor, aki még nem is látott videojátékot), meg a „véletlenszerű" történések rendszere. Elsőre még jópofa, ahogy egy ijedt bárány átszalad előttem az úton, de amikor egy verseny sokadik körében ugyanott jelenik meg, és ugyanazt teszi, az már inkább vicces. Egyébként szerintem ez még mindig a megszokott minőség. Aki szereti a sorozatot, ezúttal sem lőhet mellé. Ha meg az északi, skandináv világot is csíped, ami láthatóan hatással volt a látványra, hát tényleg ne most fékezz le, inkább nyomd tövig a gázt!

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Nagyjából az alapjátékhoz méltó kiegészítő, ami kellően izgalmas terepet kínál, van benne újdonság, bár kicsit lehetett volna nagyobb is.

TÁLALÁS: **93%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
A villámokkal és északi fénnyel tarkított sziget, a várral és az elsüllyedt várossal, a hajóroncsokkal zseniális, ráadásul a hegyi utak és ugratók is igen sokat hozzátesznek az élményhez.

KONTRA
Annyira nem hatalmas és nem élettel teli a helyszín, a magyar fordítás még mindig vicces, a PC-s verziót meg ideje lenne teljesen helyrerakni.

90%

Ahogyan a zászló száll a szélben, úgy Böjti verdája is megküzd a viharos légmozgással, lentebb pedig éppen Gebbbe tör borsot az orra alá.

KACSAMESÉK

MUTANT YEAR ZERO ROAD TO EDEN

[IRTA **WILSON**] A világnak vége, és nem az emberek nyertek: mutánsokkal, humanoid állatokkal és XCOM-os játékmenettel kapta meg első videojáték-változatát a Mutant-univerzum, a papír és a kockák uralta szabályrendszert ötvözve egy aranykorát élő játékműfajjal, és egy páratlan világgal.

ADATOK

KIADÓ **FUNCOM** – FEJLESZTŐ **THE BEARDED LADIES** – MŰFAJ **SRPG** – MEGJELENÉS **2018.12.04.** – ÁR **STEAMEN 35 EURÓ, NAGYJÁBÓL 11 300 FORINT, KONZOLON IS HASONLÓ ÁRON VAN.**

Ez a világ pedig nem egészen hasonlít ahhoz, amiben mi magunk is élünk, legalábbis a jelenlegi formájában – viszont jó pár alkalommal megjárhattuk már ilyen-olyan változatait, hiszen most is egy globális katasztrófa utáni helyzetbe csöppenünk, ahol az emberiség a kihalás szélére sodródott, és csak egy maroknyi túlélő maradt, akik egy bárkának hívott menedék biztonságosnak hitt falai között tengetik az életüket. Ez persze nem annyira meglepő, hiszen az emberiség mindig is elég közel járt ahhoz, hogy egy háború felborítsa a béke és az apokalipszis közti egyensúlyt, pár atombomba pedig bőven elég volt ahhoz, hogy keleten és nyugaton is sikerüljön eltüntetni a civilizációt, visszaadva a bolygót a természetnek... és azoknak a mutánsoknak, akik az atomháború után kerültek elő, hogy rettegésben tartsák a zónának hívott barátságtalan vidékeket. A szó szerint élhetetlen terület viszont a túlélés záloga: az itt található roncsok, a világvégét túlélt tereptárgyak és fegyverek, na meg az étel az, ami nélkül a bárka utolsó lakói is elpusztulnának, így valakinek muszáj rendszeresen kimerészkednie, hogy begyűjtse ezeket.

RENEGÁTOK, MINT MI

A „valaki" szerepköre a Mutant világában azokra a stalkerekre hárul, akikből kezdetben csupán kettőt lehet irányítani, és a csapat csak később, újabb stalkerek megtalálásával és toborzásával bővül. Csakhogy ezek a tagok nem szimpla túlélők: ők maguk is mutánsok, vagy legalábbis valami hasonlók, hiszen Dux egy a mesterlövészkedésre szakosodott kacsa, Bormin pedig egy szűkszavú, brutális erővel rendelkező, shotgunját sokadik végtagjának tekintő vaddisznó. Ők maguk sem tudják, egész pontosan micsodák, ahogy azt sem, akad-e hozzájuk hasonló a vadonban, de igazából ebben az új világban annyira nem meglepő a létezésük, hiszen ellenfeleik sem épp mindennapiak: agyhullámokkal támadó lények, rothadó ghoulok, megveszekedett állatok, öntudatra ébredt robotok vagy épp vallási fanatikusként elkönyvelhető, a tűzhöz perverz módon vonzódó nomádok.

Az alsóhangon 12-15 órás történetnek kezdetben központi célja sincs a túlélésen túl: bár több alkalommal is előkerül az éden mítosza, azé a helyé, ahol az emberiség elvileg békében, a külvilág fenyegetésétől távol éldegél, de jobbára csak a bárka és az azt kiszolgáló fontos túlélők kéréseit kell teljesíteni, bejárva a senkiföldje szerteágazó helyszíneit. Ez a bejárás szó szerint értendő, a Mutant ugyanis két egymástól jelentősen eltérő játékstílust fúzionál. Az apróbb zónákra osztott helyszíneket gyalogosan lehet bejárni, izometrikus nézetből szemlélve a karaktereket, zseblámpájukkal világítva meg a szinte mindig komor, sötét vidéket, kutatva az olyan értékes kincsek után, mint a valutaként és nyersanyagként is funkcionáló scrap (nevezzük törmeléknek), illetve a régi világból hátramaradt relikviák – fegyverek, kalapok és mindenféle egyéb öltözékek. A fegyverek jelentőségét értelemszerűen nem kell különösebben elmagyarázni, a kalapok és öltözékek pedig statisztikamódosítóként működnek, azaz befolyásolják a célzást, a sebzést és az egyéb tulajdonságokat.

KIFACSART VILÁG

Amikor ugyanis ellenfél kerül a látótérbe, a Mutant átvált egy klasszikus taktikai szerepjátékba, ahol a csapat és az ellenfelek körökre osztott módon küzdenek meg a túlélésért. A mechanika teljesen ismerős és érthető lesz mindenki számára, aki csak egy pár percet is eltöltött valaha az elmúlt évek XCOM-jaival, vagy a szintén ezt a műfajt erősítő, szinte kettesével szállingózó követőkkel. A szabályok tehát a szokásosak: minden akció, beleértve a mozgást és a támadást, egy kört emészt fel. Egy karakter összesen két akciólehetőséggel rendelkezik, ha pedig ez elfogy, jön a következő szereplő: ha mindenki letudta a magáét, az ellenfél a soros. A támadás itt is azonnal elvesz minden további cselekvési lehetőséget, így célszerűbb előbb helyezkedni, és aztán akciózni.

Már csak azért is, mert a szokásos módosítók is visszaköszönnek, azaz van fedezékrendszer (sőt, a terep bizonyos mértékig még rombolható is!), van oldalba- és hátbatámadás, számít

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MINDIG MENTS!

A Mutant Year Zeróban szerencsére nincs korlátozva a mentés, és ezt a végletekig ki is kell használnod, még normál nehézségi szinten is. Mindig készíts manuális mentést, ha új helyszínre érkezel, ha meglátod az ellenfeleket, és ha új kört kezdesz. Habár a mentés-visszatöltés nem száz százalékig korrekt dolog, a műfaj velejárója a randomitás és a szerencsefaktor miatt, úgyhogy nem szégyen a savescumming!

FELSZERELÉS

Az összes csata előtt bizonyosodj meg róla, hogy minden karakteredre ráraktál minden elérhető felszerelést és fegyvert, nehogy menet közben vedd észre, hogy a korábban megszerzett cuccok az inventorydban pihennek. Ahogy a képességpontok, úgy a tárgyak elosztása is életbevágóan fontos, különösen magasabb nehézségi szinten, ahol nem töltődik vissza az életerő, és a mutánsképességek sem éppen úgy működnek, mint normálon.

FELFEDEZÉS

Bár maguk a helyszínek nem túl kidolgozottak, igyekezz minden egyes négyzetcentimétert bejárni. Nem tudhatod, hol rejtőzik Scrap, egy jó fegyver vagy valamiféle jó felszerelés, ezek nélkül pedig hosszú távon esélyed sincs boldogulni. Találhatsz úgynevezett artifactokat is, melyek artifact képességekre válthatók be a kocsmában, komoly és minden szempontból nélkülözhetetlen előnyt biztosítva karaktereidnek.

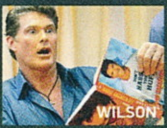
Nem tudom, mi történt, de a látottak alapján azt hiszem, ezt már nevezhetjük kritikus sebzésnek.

DELUXE ÉLMÉNY

A játék két változatban érhető el: a Standard kiadáson felül megvásárolható egy 20 euróval drágább Deluxe Edition is, amely egy háttérkép-csomagot, a játék zenei anyagát és egy művészeti albumot is tartalmaz. A legjobb komponensei mégsem ezek, hanem a táblás szerepjáték szabálykönyvének PDF-változata. A 272 oldalas, teljesen színes kiadványt amúgy 17 euróért mérik, és mindent tartalmaz, ami csak a számítógépen túli mutantozáshoz kellhet, bemutatva a világot, annak térképét, lényeit, ellenfeleit, na meg az összes létező szabályt. Így, aki a játékon túl is szeretne elmerülni a mutánsok univerzumában, ezzel könnyedén megteheti!

a lőtávolság, a sebzést befolyásolja az éppen használt fegyver és felszerelés is, amely bizonyos fokú védettséget biztosíthat. Fundamentális különbség az XCOM-hoz vagy a hagyományos sRPG műfajhoz képest igazából két fronton tapasztalható. Egyrészt az ellenfelek feltűnése nem jár automatikus csatával:

ÉRTÉKELÉS



A Mutant Year Zero egy sok szempontból egyedi, nagyon hangulatos taktikai szerepjáték, amit a változatosság hiánya, a szinte nemlétező történet és a néha irreálisan magas nehézség fog csak vissza.

TALÁLÁS: **85%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Fantasztikus karakterek és nagyon egyedi világ, egyszerű, de taktikus harcrendszer, csodálatosan szép tálalás.

KONTRA
Kidolgozatlan történet, nem túl változatos terepek és felszerelés, korlátozott RPG-rész, néha irreális nehézségi fok.

78%

egy nagy, a közelséghez képest egyre inkább vörösödő kör jelzi azt a távolságot, melyen belül az adott célpont hall és lát, így nemcsak teljes egészében el lehet kerülni a csatákat (feltéve, ha ezt a terepviszonyok megengedik), de már idejekorán meg lehet szerezni a legjobb pozíciót, és onnantól képesek vagyunk csapdát állítani a mit sem sejtő delikvenseknek. Másrészt a csata mindig élet-halál harc, elsősorban azért, mert a csapat maximum 3 főből állhat, a riválisok pedig általában mindig kétszer annyian vannak, és ha meghallanak, azonnal erősítésért kiáltanak, ami brutálisan felborítja az amúgy sem éppen jó erőviszonyokat.

A játékban ezért kis túlzással soha, egy pillanatban sem érezhetjük magunkat teljesen a nyeregben, és nemlehet szimpla tömegmészárlásokat rendezni. Nem sebeznek annyit a fegyverek (még a fejlesztésekkel sem), nem vonultatható fel akkora haderő, és nincs karakterutánpótlás sem, hiszen itt nevesített karaktereket és főszereplőket kell irányítani. Ezért alapvetően a lopakodás a meghatározó, és az, hogy megpróbáljuk leválasztani a fő csoporttól távolabb található ellenfeleket, azokat hangtompítós fegyverekkel intézve el, mindent megtéve a zajkeltés és a riadó kirobbantása ellen. Emiatt viszont a Mutant rengetegszer frusztrálóan nehézzé válik, sokszor múlik minden a szerencsén, és persze a visszatöltésen...

Az igazán fontos kérdést még nem tette fel senki: Howard, a kacsa, vagy a Kacsamesék ihlette Duxt?

FED-E-ZÉK

Segítséget viszont nemcsak az alapos tervezés, illetve a vak szerencse tud nyújtani, de a szereplők jelenléte és képességeik összessége is. A begyűjtött képességpontok egy két szakaszra osztott, meglehetősen egyszerű képességfán oszthatók el. Az egyik kizárólag az életerőt, a mozgási sebességet befolyásolja, a másik viszont aktív képességeket ad, mindegyik karakterhez valami teljesen mást. Dux például idővel akár repülni is megtanulhat; Bormin tüzelés után is mozoghat; Farrow, a róka, a hullák felfalásával életerőt tölthet vissza. Az ilyen és ehhez hasonló mutációkból darabra meglehetősen kevés van, de a legtöbb legalább kifejezetten hasznos, és komplett köröket vagy csatákat tud megmenteni – cserébe viszont nem is lehet sokat aktív állapotban hagyni, és a legerősebbekről lemondani a változatosság miatt egyáltalán nem éri meg.

A változatosság vádja több területet viszont egészen biztosan nem fog érinteni. Az egyik ilyen maga a világ, ahol a nem túl nagy, és nem túl változatos mikroterületek sok meglepetéssel nem várnak. Igaz, hogy a skandináv ország erdős vidékén erre nem is igen lehet számítani, de azért semmiképp sem lett volna rossz, ha nem kihalt, láthatatlan falakkal is körbevett erdőkben és pár épületromban kellene tölteni a kalandozós szakasz nagy részét; ahogy karakterből, úgy fegyverből és felszerelésből sincs sok, és az ellenféltípusok többsége is alig pár óra után kimerül.

Persze, ez teljes egészében érthető, a Mutant egy kis csapat nyomott áron kínált, közepes méretű taktikai szerepjátéka, ahol ésszerűtlenség lenne XCOM-mércével mérhető tartalmat elvárni, de még így is nyilvánvaló, hogy a témában, a világban ennél azért jóval több van. Még akkor is, hogy ha az, ami elérhető, minden hibája ellenére egy rendkívül hangulatos, nagyon szórakoztató, és a legtöbb szempontból nézve egyedi színfoltja egy aranykorát élő műfajnak. A mutánsok kora még csak most kezdődött: teljesen kibontakozni remélhetőleg majd a következő felvonásban tud igazán!

AGYMOSÁS

Miután kiszabadítod Magnust, megkapod a Puppeteer képességet. Ez az egész játék egyik leghasznosabb mutációja, segítségével átveheted az irányítást egy ellenfél felett. Így nemcsak hogy nem támad meg téged, de egy extra csapattagként funkcionál, akivel szabadon garázdálkodhatsz. Akár a tűzvonalba is beterelheted, szándékosan rávonva az ellenfél figyelmét, amely örömmel ereszt golyót az egykori társba.

LOP-A-KODVA

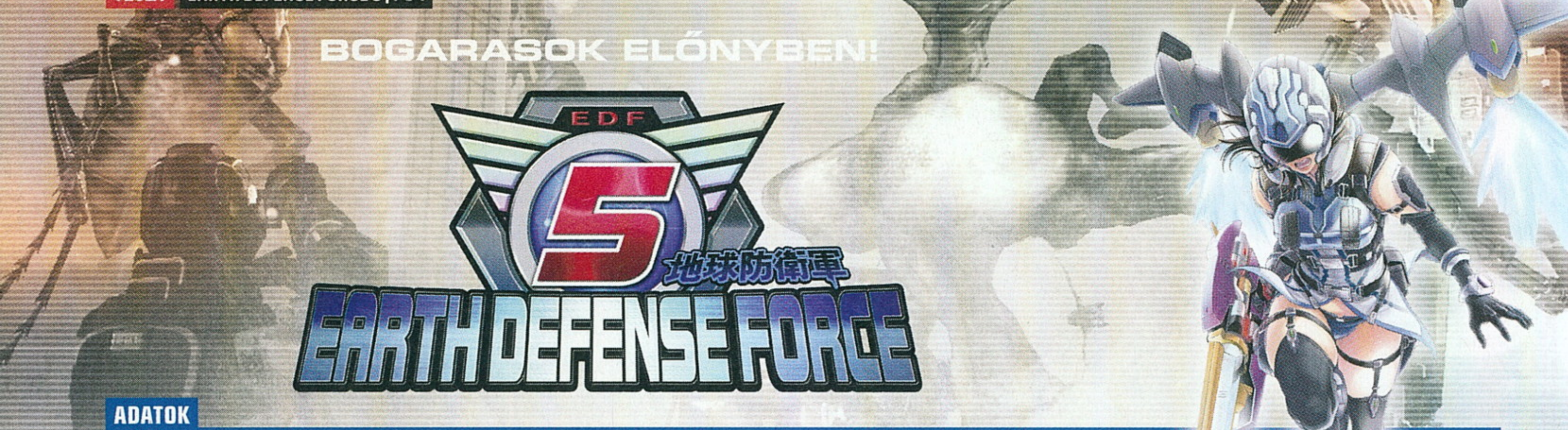
Semmiképp se kezdeményezz harcot csak úgy, kizárólag, ha biztos vagy benne, hogy alaposan kifundáltad a stratégiád. Igyekezz először körbejárni a terepet, megnézve, hogy hány fővel állsz szemben, megpróbálva legalább 1-2 figurát csendben, titokban levadászni. Ha meghallanak, azonnal riadót fújnak, és az érkező túlerővel szemben már lényegesen alacsonyabb esélyekkel indulsz, mintha gerillaharcosként viselkednél.

GYORS MUNKA

Az ellenfelek elszigetelése csak és kizárólag akkor működik, ha egyrészt halló- és látótávolságon kívül vagy a többiekhez képest, másrészt, ha a lehető leggyorsabban, még egy körön belül el is tudsz intézni egy célpontot. Csak így tudod elkerülni a riadót, vagy ha egy mutánsképességgel legalább 1-2 körre kivonod a forgalomból a célpontot, ideiglenesen cselekvésképtelenné változtatva. Bormin ehhez tökéletes!

VÁR A HAZA

Amikor épp nem vagy csatában, bármikor és teljesen ingyen beveheted a gyorsközlekedés intézményét, visszatérve a bárkába. Mindenképp használd ki ezt a lehetőséget, mert csak itt tudod visszaváltani az elhasznált tárgyakat és a lőszert, a következő felfedezés előtt megszerezve mindent, amire csak szükséged lehet egy újabb összecsapás során – főleg, ha a kedvezményes vásárlást is megnyitod az artifactokkal!



ADATOK

KIADÓ **D3 PUBLISHER** – FEJLESZTŐ **SANDLOT** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2018.12.11.** – ÁR **PS STORE-BÓL 14 990 FORINT.**

[ÍRTA **BÖJTI**] **15 ÉV MEGLEHETŐSEN SOK IDŐ, BÁR A JAPÁN SANDLOT STÚDIÓN ÉS GYERMEKÉN, AZ EARTH DEFENSE FORCE-SOROZATON EZ ANNYIRA NEM LÁTSZÓDIK MEG. MINDKETTŐ 2003-AS KELTEZÉSŰ, A NAGYKORÚSÁG FELÉ KÖZELEDVE PEDIG AZT GONDOLNÁNK, HOGY BENŐ AZ IFJONCOK FEJE LÁGYA. HÁT, TALÁN MAJD LEGKÖZELEBB.**

Vannak olyan játéksorozatok, amik Japánon kívül szinte életképtelenek. Mármint van rájuk kereslet, valamiért az őrültebb amerikaiak és európaiak is ugranak a témára, azonban komoly sikereket így sem ér el egy ilyen széria, az epizódok meg éppen csak az átlag felett teljesítenek az offline és online magazinok oldalain. Ilyen az OneeChanbara, aminél ugye, a cici szentesíti az eszközt, nem *mellesleg* falat ruhában zombikat kaszabolni sem utolsó dolog, de a külső nézetes, lövöldözős Earth Defense Force 90%-ban még ezt is nélkülözi, így kizárólag a végtelenszámban érkező rovarinvázió az, ami katarzist okoz, már persze a leomló épületek mellett. És ez lényegében alig változott 2003 óta. A recept a régi, az alapok Godzillától, a Them! és a Tarantula klasszikus horrorfilmekből eredeztethetők, maximum a tartalom és a többjátékos szegmens fejlődött egy kicsit, illetve a pályák, fegyverek, ellenfelek felhozatala. Egészen 2018-ig így volt, mikor megláttam egy új trailert, aminél egészen pofás külső mellett lehetett ismét legyilkolni az inváziós seregeket, és ami egy új korszakot sejtetett a 15 éves sorozat életében. No, ne örüljetek, elég volt nekem a csalódás, mert ez bizony nem az Earth Defense Force 5, avagy a reformációra továbbra is várni kell.

(MEGINT) ITT A VILÁGVÉGE!

Merthogy az EDF5 egy az egyben a negyedik rész, vagyis inkább mindegyik korábbi sorszámozott rész, miközben eredetileg 2017 decemberében jelent meg a tengerentúlon, de az akadozó postai szolgáltatásnak hála egy év kellett ahhoz, hogy eljusson Európába. Van történet, méghozzá rendkívül kidolgozott, aminek középpontjában egy kezdő civil áll, aki rosszkor van a rossz helyen, avagy az invázió kellős közepén – az óriáshangyák és óriáspókok által leölt kommandósok tetemei között meg mi sem természetesebb, mint az, hogy a newbie nyápic fegyvert ragad, aztán hőssé válik a mindent eldöntő nagy háború során. Merthogy ez a lényeg, a harc és a fejlődés ott, ahol a teljes hadsereg alig bír ellenállni, és ahol az emberiség lassan teljesen kipusztul az idegen támadás hatására.

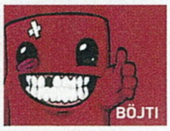
Ahogyan az lenni szokott, 5-10-20-30 perces missziók váltogatják egymás fagyban, esőben, napsütésben, városban, főhadiszálláson, barlangokban, a pusztában, miközben repülő csészealjak, hangyák, darazsak, pókok, óriáshüllők, hatalmas békaemberek támadnak végtelenszámban. Nem, nem búvárok, békaemberek. Mármint szó szerint. Humanoidok békákra jellemző végtagokkal és fejjel, fegyvert viselve és használva. Ja, és hatalmasak. Igen, elgurult a gyógyszer, ne is kérdezd. A lényeg, hogy egyedül vagy többen lehet mindent kipucolni, fejleszteni a fegyvereket és a kasztokat, sőt, mindent testre is szabhatsz. A sima katonák jó tűzerővel rendelkeznek, de nem repkednek, a női elitosztag (Wing Diver) utóbbira is képes, precíz puskákat használ, kilóg mindene – itt azért befigyel az OneeChanbara a derékon alul enyhén túlszexualizált öltözékkel –, a tank típus meg lassú, mint a fene, de brutálisan leamortizál mindent, ellenfelet és barátot, épületeket.

Ez az Earth Defense Force sem hoz reformációt, de legalább szórakoztató. Legközelebb viszont már ez sem lesz elég. Az Iron Rainben van minden bizalmunk.

SZEZONT A KÖVETKEZŐ RÉSSZEL

Mindez móka és kacagás, főleg csapatban, amikor még harci dalokat is énekelhetünk, csak éppen láttuk már elégszer, és az EDF5 bizony nem sok újdonságot mutat, ellenben rendkívül tartalmas, a korai részek 5-10 órás idejéhez képest dupla, sőt triplaannyi elfoglaltságot kínál. Kár, hogy látvány és játékmechanika terén úgy kétgenerációnyit van elmaradva. Bizony, benéztem azt a már emlegetett trailert, hiszen a frissen megjelent játékot kevertem a 2K-nak bedolgozó Yuke's készülő címével, ami a 2019-re datált Earth Defense Force: Iron Rain, és ami már most ezerszer jobbnak tűnik. Kíváncsian várjuk, csak nehogy ez is évekig kallódjon majd a nemzetközi vizeken. G

ÉRTÉKELÉS



Csapatban rovarokra és pókszabásúakra, idegenekre vadászni még mindig jó móka, miközben özönlenek, az emberek meg sikoltoznak. Kár, hogy a megvalósítás minden téren a régi.

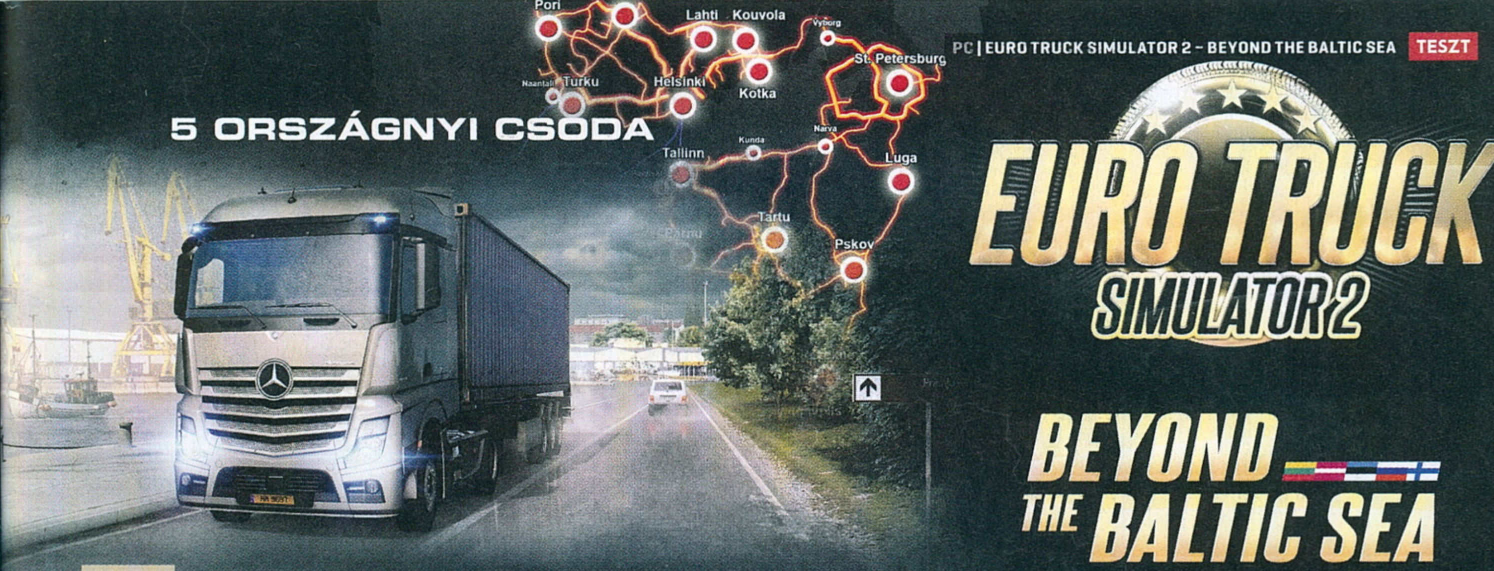
TALÁLÁS: **60%**
TARTALOM: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Sima hangyák, tűzhangyák, ugrópókok, mindenféle repkedő izék, óriási békaemberek... az élet mellett a harc is akkor szép, ha zajlik, most sincs ez másként. Többen játszva nagyon mókás.

KONTRA
15 éve ugyanaz a recept, egyedül meg hamar unalmassá válik a hentelés. Kell már az a reform. Nagyon kell.

69%

A Protect soha nem lehet olyan hasznos, mint egy alulöltözött hölgy, aki harisnyában, dús keblekkel irtja a masírozó hangyákat.



ADATOK

KIADÓ **SCS SOFTWARE** – FEJLESZTŐ **SCS SOFTWARE** – MŰFAJ **SZIMULÁTOR** – MEGJELENÉS **2018.11.29.** – ÁR **STEAMEN 18 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5800 FORINT.**

[ÍRTA **GEBBBE**] ***EGY ÉVVEL KORÁBBAN SZINTE NAPRA PONTOSAN TÖRTÉNT, HOGY MEGJELENT AZ ITALIA DLC AZ EURO TRUCK SIMULATOR 2 BŐVÍTÉSEKÉNT, DE AKKOR A DERÉK CSEHEK MEGVÁRTÁK A KIADÁSSAL A DECEMBERT. 2018 AZONBAN MÁR NOVEMBERRE KITELJESEDETT, MERT A BEYOND THE BALTIC SEA NOVEMBER LEGVÉGÉRE LETT IDŐZÍTVE.***

Ennek köszönhetően nem is akármilyen kombinációt kaptunk, már persze ha az alapjáték is a birtokunkban van. A valaha készült legnagyobb kiegészítőről van szó a játékhoz, mert nem kevesebb, mint öt különböző ország határát szelhetjük át benne. Vár ránk Litvánia, Lettország és Észtország, de Finnország déli területein is szállíthatjuk az árut. Az egyik legnagyobb különlegesség viszont Oroszország egy kicsi szelete, beleértve Kalinyingrádot és a második legnagyobb várost, Szentpétervárt. Hogy igazán érzékeltethessem, mivel is van dolgunk, a második helyezett, a Skandináv kiegészítőcsomag mindössze 27 várost foglalt magába, míg a Baltikumban 35 vár felfedezésre, ezek közül pedig 25 kifejezetten nagyvárosi jelleggel bír. A Beyond the Baltic Sea igazi kihívását nem a terület nagysága, hanem az országok mennyisége jelenti. Az SCS vállalta azt, hogy az olasz csomag megjelenése óta eltelt nem egészen egy évben elkészítik öt különböző ország közlekedési tábláit, forgalmi rendjét és jellegzetes épületeit. Még akkor is, ha például Oroszországnál ez nem jelent túl sokat. Ennek ellenére mindig tudni fogjuk, hogy éppen hol is járunk.

A Balti országok sosem a szépségükről voltak híresek, az viszont biztos, hogy hangulatos kamionnal átvágni a betondzsungelen.

SZOCREALITY

Ahogy elérkezünk a szovjet utódállamokba, például Litvániába, akkor azonnal arcon csap minket gyerekkorunk boldog békeérzete. Valami olyan szocreál paradicsomba csöppenünk bele, amit nagyon sok fiatalabb olvasónknak már hiába is mesélnénk. Az SCS Software legújabb kreálmánya elhozza nekünk a panelházak varázsát, a betonbuszmegállók csodálatos formavilágát, de a nyári melegben krematóriumként funkcionáló, ízléstelen kialakítású szállodákat is. Az utakat Lada „ezerötösök", Nivák és UAZ kisbuszok róják, és még emlékeimet igencsak felszínre húzó, Robur kinézetű autóbuszok is meg-megfordulnak az AI kötelékében. A vonatszerelvények teljes mértékben a hazánkban is még jócskán tapasztalható színvonalat idézik, de az igazán lehengerlő látványt számomra a villamosok nyújtották: ezekből legalább háromfélét lehet megszámolni. Ugye nem kell nagyon ecsetelnem, hogy a Tatra szerelvények még szerves részei Budapest közlekedésének is? Nem szenvedünk hiányt felismerhető emlékművekből, kiállított hadi gépezetekből és repülőkből sem, csak nyitott szemmel kell járni a térképen. Igazi újdonság, hogy például az orosz határnál ellenőrzésen is átesünk, ráadásul két alkalommal is. Ez egy kevéske várakozást igényel, ahol szövegesen instruálnak minket arról, hogy éppen mi történik.

NEM WIEN, BÉCS

Egy héttel a Baltic DLC megjelenése előtt még azt is észrevehettük, hogy sok város neve magyarosodott is, hála JohnBart munkájának. Bratislava ezentúl Pozsony, Genéve mostantól Genf, de Banská Bystrica helyett is végre Besztercebányát olvashatunk, a sok más egyéb változás mellett.

A bővítés tehát annyira jóra sikerült, hogy azonnal beszippant minket a hangulata, kisgyermeki élvezettel állunk meg minden egyes ismerős épületnél, harsogva nevetünk fel, visszaemlékezve a beutalós nyaralásokra és a családi Lada borostyános sebváltójára. Őszintén hiszem, hogy ez a cél is ott lebegett a táj építőinek szemei előtt, máskülönben sajnos arra kell eszmélnem, hogy én nem vagyok normális. Kötelező vétel minden egyes önjelölt és igazi kamionosnak egyaránt! G

ÉRTÉKELÉS

Nagyon összetett, rengeteg munkával elkészített térképbővítés, minden egyes eleme magával ragadó és egyedi.

TÁLALÁS: **76%**
TARTALOM: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **98%**

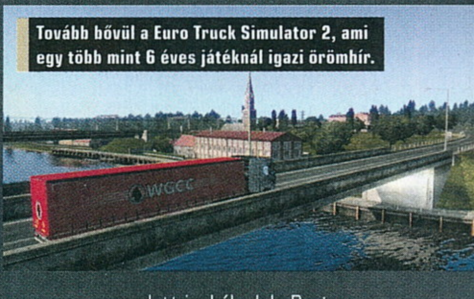
PRO

A tájra csak rápillantva is tökéletesen elkülöníthető országok, rengeteg egyedi terepelem és kiválóan kivitelezett helyi közlekedési sajátosságok.

KONTRA

Igazából nem a Baltic DLC hiányossága, hanem a Going East csomagé, hogy igazán be lehetne ömleszteni felénk is ebből a hangulatból, mert már nagyon érik a frissítés. Majd talán Németország után.

90%



Tovább bővül a Euro Truck Simulator 2, ami egy több mint 6 éves játéknál igazi örömhír.

HAIKU EGY KAIJUHOZ
OVERRIDE MECH CITY BRAWL

ADATOK

KIADÓ **MODUS GAMES** – FEJLESZTŐ **THE BALANCE INC** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2018.12.04.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9 700 FORINT, PS STORE-BÓL 13 490 FT.**

[ÍRTA **MCMACO**] Az óriásszörnyek témaköre soha nem fog kifulladni, pláne úgy, hogy azok masszív méretű robotokkal verekednek egy mega-metropolisz közepén. Ismerős a téma? Ha igen, akkor hegyezd a szenzorjaid és élesítsd az aktuátorokat, ez a mecha ugyanis csak arra vár, hogy beülj a pilótafülkébe, majd a segítségével pürévé tapost az ágaskodó monsztákat.

Böjti kolléga a következő felkiáltással nyomta a kezembe (persze képletesen értve) az Override: Mech City Brawl tesztkódját: „Kaidzsús játék, imádni fogod!" Ebben a lelkes kirohanásban pedig tényleg volt igazság, ugyanis az Override egy rettentő érdekes és izgalmas témát dolgoz fel, amely játékosított formában valamilyen oknál fogva ritkán kerül elő. De ahogy jobban belemélyedtem a programba, valahogy ugyanazt a hullámzást éreztem, amit a hónap régi indie sikervárományosánál, a Battle Princess Madelynnél is. Jelesül, hiába szerethető és hiába szórakoztató a játék, mindig akadt valami, ami lehúzta a lelkesedésem, csak hogy egy fél órával később ismét szerelmetes tekintettel bámuljam a képernyőn zajló akciót. A tesztelő pályafutása során bizony előfordul az ilyen érzelmi hullámvasút, de az ritkán történik meg, hogy pont két párhuzamosan játszott címhez viszonyuljak ilyen ambivalens módon.

GÉPEK A SZÖRNYEK ELLEN

Kezdjük is mindjárt az alapfelállás bemutatásával. Az Override egyszemélyes kampánya szemrebbenés nélkül emeli át a Neon Genesis Evangelionban (vagy újabban a Del Toro féle Pacific Rimben, avagy Tűzgyűrűben) látott szituációkat. Az emberek nagyvárosai előtt ördögi monszták gyülekeznek, a pusztítást pedig csak és kizárólag méretes robotokkal lehet megállítani. Az emberek tehát összefognak, és kiválasztott pilótákat, valamint a hozzájuk tartozó jellegzetes mechákat küldik a nép védelmére. Az természetesen már csak járulékos semmiség, hogy a pofozkodás közben fél városnegyedek törnek ripityára a pofonokkal letaglózott szörny- vagy épp robottesteknek köszönhetően. Persze épp ez adja a zsáner egyik legjellegzetesebb vonatkozását: a harsány, könnyed és popcorn-illatú szórakoztatást.

Az egyjátékos mód egy ilyesmi sztorit visz tehát végig, egyre erősödő genyákkal és durvuló arénaharcokkal. A csaták sava-borsát a trükkös robotirányítás adja amúgy, amely a támadó kéz-láb koordináció mellett bizony a robot testének orientációját, ugrási-dashelési mozdulatait és a stamina-jellegű kifáradást is figyelembe veszi. A mechák képesek fegyvereket, vagy akár pajzsokat is felkapni, a pályák között pedig fejleszthetjük a felszerelésüket, a modokat, vagy felszerelést rendelhetünk a robotunkhoz. A kampányszervezésben van még egy jópofa ötlet: a nagy események időhöz vannak kötve, a köztes pályákat pedig magunk válogathatjuk ki nehézség, időtartam és ígért loot alapján.

Persze nincs az emberiség jövőjéért folytatott csata emberi konfliktus és

Azta! Felkapott egy buszt és visszadobta a földre. Ó, ne! Oda van egész Tokió! Go-Go-Godzilla!

Azt mondod, hogy a Spectres nem egy jó album? Szégyelld magad, ezt hozta neked a Mikulás, nem ajándékot!

rivalizálás nélkül (igen, olykor mechákkal is összeakasztjuk a bajszunkat), de nagy meglepetésekre nem kell számítani, a visual novel jellegű köztes történetmesélés meglehetősen kiszámíthatóan csordogál a maga kis medrében. A kampány fő baja: a kaidzsuk elleni küzdelem csak eleinte nevezhető érdekesnek, egy idő után nagyon szolgaivá válik a darálás, amit az állandó jelleggel szolgáltatott loot és a kozmetikai apróságok garmadája sem tud kompenzálni. A verekedős alapmechanika egyik fő gondja is felüti csúfondáros fejét már a legalapabb mobok ellen is: az ütéseink-rúgásaink ereje, találati hatása nincs kellő módon visszajelezve a játékos számára... Ez azért kellemetlen.

retro komputerfejű robotot, mechagodzilla koppintást, távol-keleti harcművészt, szkafanderes bogárpofát, és így tovább. Mire mindet kiismered, garantáltan beleteszel majd jó pár órát a játékba.

Az Override: Mech City Brawl egy élvezetes, de átlagos játék lett. Haragudni nem lehet rá, hiszen van benne Mechagodzilla.

GÉPEK A GÉPEK ELLEN

Valamiért egy fokkal jobban működnek azok a játékmódok, amelyekben a tizenkét mecha közül kettő, három, de akár négy is egymásnak esik a tornyosuló épületek között. Ilyenkor látszik, hogy az Override-ot tényleg erre a játékszabályra találták ki! A térbeli bunyó felszíne, mélysége, reszponzivitása és dinamikája viszont inkább a közepesebb Bandai Namco anime adaptációk stílusát idézi, mintsem valami forradalmi bunyós játék eszményképét. A többi robot ellen fokozottan figyelni kell a védekezésre, az ellentámadásokra, valamint a brutális speckókra. Apropó spéci mozdulatok és egyéni támadások – az Override egyik legnagyobb erénye a hihetetlenül fantáziadús robotsereg. A tizenkét karakter között találhatunk tipikus Takara fazonú Transformerst, méretes inka-lámagépet (!),

Ugyanez igaz a pályákra is. Nagyon változatos, színes-szagos terepeket alkottak a játék tervezői, amelyek jól fogják meg a hasonszőrű filmek és animék általános díszleteinek stílusát. Van itt minden a Golden Gate hídtól a norvég fenyvesvölgyön át a tokiói nagyvárosig.

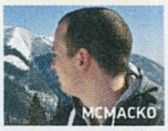
EMBEREK AZ EMBEREK ELLEN

És ha már ott tartasz, hogy kicsit magabiztosan tudsz fellépni a csatákban, érdemes kipróbálnod a multiplayert, ugyanis minden unalmasabb és esetlenebb pillanatot feledtethet egy jól sikerült online csata. Ebben pedig elég erős a játék, amennyiben persze sikerül játékosokat találni. A tesztelt PC-s verziónál eléggé felemás volt a helyzet, de azért hellyelközzel felleltem a hálózaton kóboroló játszópajtásokat. Feltételezem, konzolokon kicsit jobb a helyzet

(az ottani közönségből általában talán többen fogékonyak az ilyesfajta mókákra). De ha egyszer benn vagyunk, akkor a hármas-négyes küzdelmekben félelmetesen izgi taktikai játszmák alakulhatnak ki, ezekből pedig némi idő elteltével, a cikk írása közben is simán vissza tudok idézni néhány jópofa pillanatot.

Kíváncsiak vagyunk, hogy több hónap, és az érkező DLC-k után milyen és mekkora közösség alakul majd ki az Override körül. A programban benne van a multis siker potenciálja, csak a hosszabb távú mókához lehet, több féle power upra, esetleg a klasszikus Power Stone-ból kölcsönvett interakcióra lesz majd még szükség...

ÉRTÉKELÉS



Két kaiju, egy mecha, száz és száz pofon.

TALÁLÁS:	75%
TARTALOM:	65%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Változatos harcosok, jóféle online csaták.

KONTRA

Hullámzó minőségi aspektusok.

70%

GÉP A KÓD ELLEN

Az Override technikai megoldásairól nehéz túl sok érdekességet összeszedni. A program teljesen simán és ügyesen muzsikál az Unreal 4 motor hathatós közbenjárásával. A látvány korrekt, de nem úttörő. A stílus is profi, de az emlékezetesebb finomságok leginkább a karakterdizájnolásban érhetőek tetten. Abszolút pozitív, hogy a program gépigénye sincs az egekig elszállva. Simán el lehet karistolni az ajánlott gépigénytől jóval visszafogottabb grafikus gyorsító társaságában is, és persze nehezen tudjuk elképzelni, hogy a konzolos változatokkal is bármiféle technikai malőr legyen, ha a PC-s változatot ilyen stabilan és optimalizáltan dobták piacra.

Mint olvashattátok, van potenciál a játékban, de sajnos nem teljesen meggyőző a végeredmény. Jó lenne, ha a készítőknek nem ez lenne az első és utolsó megnyilvánulása a témában, ugyanis a játékban, a karakterekben és magában az ötletben, amit a játék kínál bőven van potenciál. Egy ideális jövőképet látok magam előtt, ahol kicsit erősebb, nagyszabásúbb és változatosabb kampányban küzdhetek a kaidzsúk ellen.

Ahol a karakterek nemcsak a harci dizájn, hanem a narratív szerepek szempontjából is jobban domborítanak. És ahol a robotok dinamikusabban, feszesebben küzdenek, a mostaninál több és színesebb lehetőségek forgatagában. Így azonban az Override megmarad a műfaj rajongóit megcélzó rétegjátéknak, amely visszafogott áron, független és kisebb résztvevőként a közepesen amatőr és a fokozottan ambiciózus megoldások között lavíroz.

HA KAIDZSÚK ELLENI KÜZDELEMRE VÁGYSZ...

A játék témaválasztása már önmagában megérne egy nagyobb anyagot akár a Borzongás testvérlapunk oldalain is – de ha tényleg a legfontosabb alapokra vágysz, akkor bátran vágj bele a Toho-féle régisulis Godzilla-sorozatba, esetleg valamely modernebb újragondolásba. Vagy várd ki a Netflixen idén újrázó Neon Genesis Evangeliont, amelytől többet és mélyebbet nem igen fogsz kapni egyik műfajtárstól sem. Az NGE után a Tűzgyűrű-sorozat csak egy egyszerűsített kaidzsúlásnak, oppábocsánat, majmolásnak fog majd tűnni...

SZEREPJÁTÉK HŐSÖK ÉS EPOSZOK NÉLKÜL

Kenshi

ADATOK

KIADÓ **LO-FI GAMES** – FEJLESZTŐ **LO-FI GAMES** – MŰFAJ **TÚLÉLŐS RPG** – MEGJELENÉS **2018.12.06.** – ÁR **STEAMEN 27 EURÓ, AVAGY NAGYJÁBÓL 8700 FORINT.**

[ÍRTA TENEBRA] **Mi lenne, ha egy játékban csak annyi hatalmat kapnál, mint egy átlagos NPC? Mi lenne, ha már az első percben megtámadnának és kifosztanának a banditák, vagy felzabálnának a húsevő mutánsok? Idegesen kilépnél, vagy összeszedve magad nekiállnál bosszút tervezgetni? A Kenshi ezeket a kérdéseket szegezi neked.**

Sivatagi homokviharban ébred. Meztelen testének intim részeit csupán néhány foszlásnak indult rongy takarja. Bal karja hiányzik, alig bír feltápászkodni. De kénytelen nekiveselkedni a pusztaságnak, mert a délibábos horizonton feltűnik egy csapat és egy furcsa lángoszlop. Talán van a közelben egy város, ahol nem ölik meg, ahol szerezhet élelmet és művégtagot, hogy legalább követ fejteni tudjon. Ő Eliza nevű Kenshi-karakterem, akinek már majdnem jóra fordult a sorsa, ám első kuckójából menekülnie kellett, mert jöttek az egyre magasabb adókat követelő, bosszúval fenyegető helyi hatóságok. Útközben aztán elkapták a kiéhezett banditák, akik ellen esélye sem volt a félkarú nőnek. A Lo-Fi Gamest alapító Chris Hunt régóta készülő túlélős-építkezős szerepjátékának fejlesztési ideje a Duke Nukem Foreverével vetekedett, sőt a Kenshi korai hozzáférésű változatáról is olvashattatok már a Guruban. A Dark Soulsok nehézségét túlszárnyaló sandbox program szerencsére Mikulás napján megjelent, és bár a hosszú fejlesztési idő nagyon meglátszik rajta, ennek ellenére is egészen jó játék lett.

MAD MAXET MEGESZIK REGGELIRE

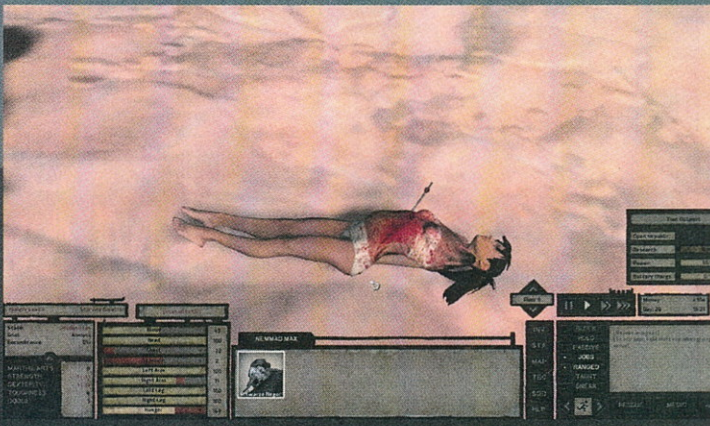
A Kenshi kegyetlen, posztapokaliptikus, idegen világában (két nagy égitest is látható az égen, szóval tuti nem a Földön járunk) igazi átlagjóskaként kezdünk, akit banditák, kannibálok, idegen lények és mutáns állatok támadnak meg már az első percben. Nem kötelező egyébként embert indítani, teljesen szabadon testre szabhatjuk a különböző, választható életutaktól függően kialakuló egy vagy több hősünket. Így lehetünk nyers erőt képviselő, „csontbőrű" Shekek, rovarszerű Hive-ok vagy robotszerű Skeletonok is. És itt a többön van a hangsúly, mert a Kenshi Chris Hunt szándéka szerint egy csapatalapú egyszemélyes játék, melyben valahogy társakat kell szereznünk. Egy hőssel ugyanis borzasztóan frusztrálóvá és monotonná válhat az élet, mivel az építkezéshez és a saját kis privát gazdaságunk beindításához érceket, köveket kell bányásznunk, a kutatólabor segítségével új technológiákat kell kifejlesztenünk, és a fegyver- vagy tárgykészítéshez is rengeteg idő szükséges még gyorsított tempóban is. Jóllehet, eleinte elkerülhetetlen a lélekölő grindolás, mert a társak kevés esetben állnak mellénk ingyen és bérmentve. Persze van olyan életút, melyen egyszerre 5 karakterrel indulunk el, azonban gyorsan rájövünk, hogy eleinte

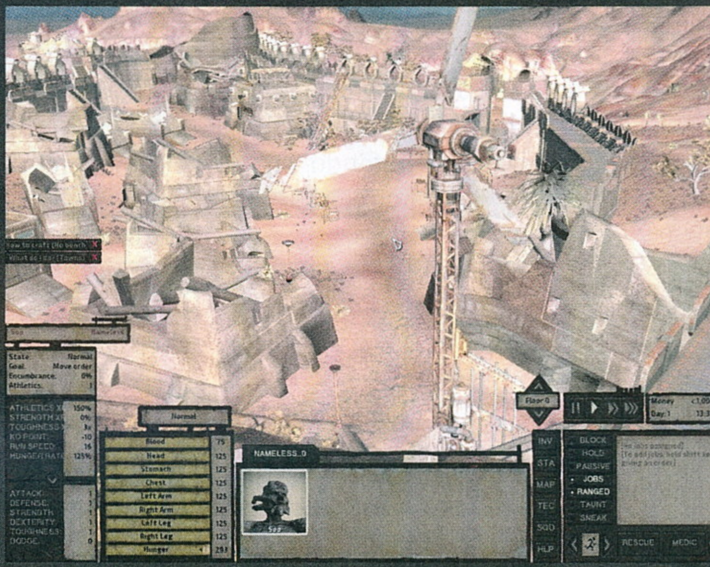
még a monoton bányászásnál is keményebb feladat egynél több éhes vagy sebesült hőst menedzselni. Így az első 10 órában kénytelenek leszünk szó szerint túlélni, elviselni a sorozatos kudarcokat és a monotóniát, ami sokakat elijeszthet a Kenshitől. Azonban Chris Hunt játékát pont a különböző életutak és kalandok aranyozzák be. Magányos kardforgatóként, kitaszított vándorként útnak indulva kicsit képzettebbek lehetünk, mint az én félkarú senkim, a kannibálok vérző foglyai vagy a Holy Nation nevű fasiszta frakció munkatáborában szenvedő rabszolgák. Eleinte szkeptikus voltam, hogy Hunt szerepjátékként emlegeti a Kenshit, és amúgy semmilyen történetet nem rág a szánkba,

TIPPEK KEZDŐ TÚLÉLŐKNEK

A Kenshi még edzett szerepjátékosok számára is illúziórombolóan nehéz lehet egy könnyebb életúttal is, így nem árt, ha egy-két tanácsot megfogadnak a programmal ismerkedő játékosok. Ahogy bedobnak minket a térképre, érdemes megállítani az időt, és körülnézni, menekülési útvonalakat keresni, rabszolgaként pedig mielőbb betérni egy cellába, hogy ne verjenek agyon. Érdemes a térkép középső területeit megcélozni, főleg nem emberi karakterrel, mert a Shek Birodalom városai viszonylag békések, a környéken pedig sok a réz, amit kitermelés után jó pénzért el tudunk adni a boltokban. Továbbá jó észben tartani, hogy ha futunk, akkor egyre gyorsabbak leszünk, viszont ha túlsúlyt cipelünk, akkor az erő alaptulajdonságunk fog fejlődni, mely növeli az állóképességünket is. Házat pedig csak akkor kezdjünk építeni, ha van 6-10 ezer kreditünk, melyből bérelhetünk magunknak társakat a kocsmában. A Kenshiben munkásainkkal gyorsabb a termelés. És persze együnk, mert éhesen nem megy a munka!

Srácok, az az építmény majdnem olyan jó, mint a Nemzeti Múzeumban a Skyrimes jurta mod, de azért van mit foltozni.





később azonban megértettem, hogy az Assassin's Creed Odyssey vagy a Fallout 76 kamumarketingjei ebben az esetben teljes mértékben megállnák a helyüket, mert itt tényleg mi, játékosok írjuk a sztorit. Vannak persze frakciók (Holy Nation, United Cities, Shek Birodalom, banditák, kannibálok stb.), titkos romok és elvállalható küldetések, azonban csak tőlünk függ, hogy milyen mértékben lépünk interakcióba a világgal. Járhatjuk a magunk útját, ám ebben az esetben is össze fogunk tűzni valakivel, merthogy a Kenshiben mindenki igényt tart valamilyen területre. Pont olyan kíméletlen és szemét tehát a játék, mint maga az élet: ha már örülsz, hogy van egy kis házad, megtakarított pénzed, biztos jön egy genyó oligarcha, amely követeli a vagyonod egy részét vagy egészét. A véletlenek alakítják Chris Hunt művének történetét, ezért utólag, a fejünkben áll össze egy saját sztori, és ekkor homlokunkra csapunk, hogy milyen zseniális húzás ez az alkotó részéről.

KÉNYSZERNOSZTALGIA

Bár a Kenshi a türelmeseket képes beszippantani, nem mehetünk el amellett, hogy technikailag nagyon elavult a program. Bugokkal és összeomlásokkal sokszor találkoztam a tesztverzióban. A karaktermodellek korrektek, azonban a tájak, az objektumok és épületek 10-12 évvel ezelőtt is homlokráncolásra adtak volna okot, de 2018-ban már roppantul csúnyák. Cserébe persze alacsony a gépigény, a zoom széles skálán mozog (madártávlatból is szemlélhetjük hősünket, majd az arcába is mászhatunk), és elképesztő távolságokat belátni a hatalmas térképen. Chris Hunt ezért is ragaszkodott az ősküvület grafikus motorhoz, hogy töltőképernyők nélkül élvezhessük a Kenshi nyílt világát.

Sajnos az egyéb játékmechanizmusok is a 20 éves RPG-ket idézik. A tárgylista kezelése vicc kategória, annak ellenére, hogy van automatikus elrendezési lehetőség. Több tárgytípus nem rendezhető egy csoportba, így gyorsan megtelik az inventory, és ha akarjuk, ha nem, a jó öreg Diablo 2 mintájára puzzle-t kell játszanunk a cuccokkal. A harc meg a Kenshi leggyengébb része, ami a fejlődésrendszerből is következik. Az rendben van, hogy például a régi Morrowindhez hasonlóan az a készségünk fejlődik, amit rendszeresen használunk – igen ám, de edzeni csak bizonyos szintű tréningbábukon lehet, melyek ráadásul általában magántulajdonban vannak, így a katonák azonnal levágnak minket, ha rajtakapnak az illegális gyakorláson. Normál ellenfelekkel szemben pedig nincs esélyünk, főleg, hogy nagyon kérdéses még 40-50-es szintű fegyverskill esetében is, hogy kit találunk el, és mikor blokkolunk. Persze a játék megállítható, és átkapcsolhatjuk a karaktert passzív, hárító üzemmódba, ám ekkor is eltalálják az ellenfelek, ha nem jó a védelme. Erre hamar ráuntam, így inkább elfutottam még a saját birtokomról is, ha megtámadtak.

Nem túlzás, a Kenshi tényleg a mi játékunk, a lehetőségek játéka, a kezdeti grindoláson kívül sem a harc, sem az építkezés nincs ránk kényszerítve. Aki képes magát túltenni a frusztráló kezdésen, a lélektelen farmoláson és a kaotikus harcrendszeren, az nagyon élvezni fogja a túlélést, a felfedezést, a szabadulást, a menekülést, a szenvedést. Ezért pedig az elkért összeg is maximálisan megéri.

12 ÉV FEJLESZTÉS

Villáminterjú Chris Hunt fejlesztővel

Miért Kenshi a játék címe?
'Kardforgató'-t jelent, ami arra utal, hogy itt nem vagy különleges hős, csak egy átlagos vándor.

Honnan jött az ötlet?
Az eredeti XCOM, a régi Falloutok és a Jagged Alliance 2 mellett olyan címeken nőttem fel, melyek szerény költségvetésből készültek, ugyanakkor alkotóik pont ezért valósíthatták meg ezeket kreatív módon és teljes szabadság mellett. Célom, hogy visszahozzak valamit ebből a szemléletből, mert manapság minden csak visszafejlődik, javarészt a sikerjátékok klónjait gyártják, és piaci szempontok határozzák meg a dizájnt.

Nem lehetsz túl jó véleménnyel az új Falloutokról.
Annak ellenére, hogy imádtam a Bethesda játékait is, kritikusabb szemmel ezek a játékok egyre inkább elbutulnak és elsekélyesednek. Mindegyik folytatásban egyre kevesebb statisztikára kell figyelni, egyre felszínesebb a karaktered, egyre kisebb mértékben tudod befolyásolni a fejlődést, így kevés a lehetőséged a kísérletezésre. A Fallout 76 ráadásul rontja a helyzetet, merthogy MMO-köntösbe kényszerít egy egyszemélyes játékot. Holott ezek a játéktípusok különböző állatfajok, így bárki megpróbálja kereszteznì őket, az kibabrál az adott sorozat rajongóival. A Kenshi kapcsán is érkeztek visszajelzések, hogy egyszerűsítsek a játékon, legyen benne multi, ám én nem adom be a derekamat.

Akkor a Kenshit csak keményvonalas játékosoknak ajánlanád?
Úgy gondolom, hogy ha egy kocajátékos is képes hozzászokni a rendszerhez, és élvezni a Kenshit, akkor őt keményvonalas játékossá edzi a játék.

Mit hoz a jövő?
Természetesen frissítjük a Kenshit a megjelenés után is, aztán pedig ráállunk egy egyelőre még szupertitkos projektre, melyet reméhetőleg jövőre már bejelenthetünk.

Köszönjük az interjút és sok sikert kívánunk!

ÉRTÉKELÉS

TENEBRA

Páratlanul eredeti ötlet, csak éppen meglátszik rajta a 12 évnyi fejlesztés, jó néhány játékeleme már rég elavult, és a multi is nagyon hiányzik belőle.

TALÁLÁS: **60%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A Kenshi gyakorlatilag új műfajt teremt roppant kreatív megoldásaival, és bár nincs történet, a különböző karakterek sztorija és a világ igencsak képes beszippantani.

KONTRA

Sok területen viszont borzasztóan elavult a játék, az audiovizuális megvalósítás is fapados, és sokakat elriaszthat, hogy az első 10 óra a lelketlen grindolásról szól.

75%

VÉGSŐ CSAPÁS

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

ADATOK

KIADÓ **NINTENDO** – FEJLESZTŐ **BANDAI NAMCO, SORA LTD.** – MŰFAJ **VEREKEDŐS** – MEGJELENÉS **2018.12.07.** – ÁR **DOBOZOSAN NAGYJÁBÓL 18 000 FORINT.**

[ÍRTA **MCMACKO**] A rajongók régóta várták, megérkezése után pedig robbant az internet, és robbantak a Smash pofonok is! Szakurai Maszahiro és csapata ismét tető alá hozta minden Nintendo-rajongó nedves álmát, amely nemcsak verekedős játéknak első osztályú, de szinte a teljes Nintendo-örökség előtt is fejet hajt.

Nagyon nehéz egy oldalban összefoglalni, hogy miért is dobogóra való bunyós játék a Super Smash Bros. Ultimate. A széria már a Nintendo 64 óta hódít töretlenül, saját képére formálva a verekedős játékok műfaját, és tartalmilag is olyasmit nyújt, ami köröket ver a piaci szereplőkre. A legutóbbi Switch-kiadás pedig ennek megfelelően tényleg az ultima-változat, amely a tavalyi Super Mario Odyssey után ismét egy iparági csúcsot rak a Switch könyvtárába.

A ZÚZÓS FIVÉREKRŐL

Foglaljuk össze röviden, hogy mi is az a Super Smash Bros. érzés! A Nintendo történetének legfontosabb karakterei sorakoznak fel az egyes arénákban, hogy saját stílusukban agyabugyálják el a jónépet. A klasszikus HP-csíkot elfogyasztós szabály csak ritkán kerül elő a SSB-ban, célunk az, hogy támadásainkkal minél magasabb számra pofozzuk az ellenfelünk (vagy ellenfeleink) százalékban mért energiaráját. Minél magasabb a százalék, annál nagyobbat repülnek a komék, ha bekapnak egy-két ütősebb találatot. Cél pedig a többiek kipofozása a csatatér platformjairól. A bunyó általánosan eklektikus, hiszen van, aki a klasszikus verekedős stílusban tolja, mások lövöldöznek, de vannak karakterek, akiknek minden támadása valamilyen ravasz trükköt tartogat. És akkor még nem beszéltünk a rengeteg módosító szabályról és power-upról, amik tovább színesítik a játékot. A SSBU is rettentően precíz; a hitbox és a mozgásrepertoár végletekig van csiszolva, ami 74 harcosnál kegyetlen fejlesztői munkát sejtet. Jól jellemzi a program keményvonalas jellegét, hogy a tréning módban műszaki rajzrács előtt lehet próbálgatni a pofonok görbéit. Ha a kezdő Smash-játékos elfelejti a korábbi bunyós megszokásokat, és ráérez erre a sajátos ízű szabályrendszerre, akkor viszonylag gyorsan lehet belejönni a játékba, így a program széles közönséget is meg tud szólítani.

A FÉNY VILÁGA

Valószínűleg a szimpla felsoroláshoz sem lenne elég a cikkben található karaktermennyiség, hogy bemutassuk a játékban rejlő tartalmat. Fókuszáljunk így a lényegre: a korábban nagyon kedvelt Subspace Emissary utódjaként most a World of Light sztoriban göngyölíthetjük fel Galeem és fehérkezű csatlósainak történetét, amelyben persze a Nintendo-hősök húzzák a rövidebbet. A játék okosan adagolja a megnyitható karaktereket, így a fokozatosan növekvő térképen és karakterlistával tanulhatunk bele az egyes hősök képességeibe. Emellett vannak klasszikus játékmódok, többszereplős lehetőségek, esport-kompatibilis flexibilitással felvértezett egyéni opciók. Ember legyen a talpán, aki végigrágja magát az összes lehetőségen, a teljes harcos lista megnyitása pedig nem két délután alatt lesz majd abszolválva.

Értekezzünk egy kicsit a prezentációról is, mert érdemes. A játék maximálisan kisajtolja a Switchben rejlő képességeket, nagyobb felbontással ez a látvány bármelyik platformon megállná a helyét. Hab a tortán, hogy az egyes játékokhoz tartozó pályák és kihívások az adott játéksorozatok OST-inek jelentősebb tételeit és remixeit is behozzák, amelyből ezres nagyságrendben találhatunk minőségi hangszerelésben prezentált nótákat a játék kártyáján!

Amivel gondom volt, az a menürendszer olykor túlzsúfolt mivolta, valamint a kezdőknek szóló betanítás hiánya. Az összes Smash résszel játszottam, de őszintén, mindig kell egy kis visszaszokás, ehhez pedig még nekem sem ártana egy fókuszált gyorstalpaló. Az adott karakterekben rejlő kőkemény mélységeket pedig az ember úgyis ellesi majd a YouTube-os videókból... Remélem, átjön a fenti kis ízelítőből, hogy mennyire jó ez az egész SSBU-móka. Karácsony körül a Nintendo-fanok keresve sem találhattak jobb újdonságot a gyűjteményébe, és most már tényleg ott tartunk, hogy 4-5 kötelező cím kezd összegyűlni a Switch palettáján, így mindenkinek ajánlottá válik a gép beszerzése. És hol van még a masina életkorának a vége...

ÉRTÉKELÉS

Minden idők egyik legjobb árkád bunyója, pont.

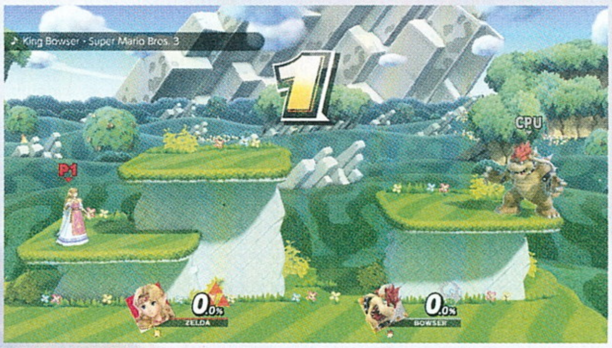
TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **100%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

PRO
Évtizedek óta csiszolt játékmenet, brutális tartalom, technikailag is fullos.

KONTRA
Ne kötözködjünk, ez itt közel tökéletes forma és tartalom.

97%

A chilis bab után annyit majomkodtak a srácok, hogy szegény Mario belilult a kapott dózistól. Csoda, hogy begombázott?



DUPLA DINAMIT

ADATOK

KIADÓ **NINTENDO** – FEJLESZTŐ **LEVEL-5** – MŰFAJ **SRPG** – MEGJELENÉS **2018.12.07.** – ÁR **NAGYJÁBÓL 12 000 FORINT.**

[ÍRTA **WILSON**] **Kétéves késéssel ugyan, de végre nyugatra is megérkezett a Yo-kai harmadik epizódja, amely a switches Pokémon árnyékából kényszerül kitörni egy már a végnapjait élő platformon. A várakozás pedig megérte, hiszen azt a kiadást kaptuk meg, amely mindent tartalmaz.**

A Yo-kai Watch 3 ugyanis nem egy szimpla harmadik rész, egy korábban már bejáratott formula leporolása, hanem a sorozat történetének eddigi legnagyobb, legtartalmasabb epizódja. Alapjai változatlanok, ezúttal is egy fiatal, még általános iskolába járó főhőst kell kísérgetni, miközben újabb kalamajkába keveredik a címadó yokai-oknak hála. A japán folklórból átemelt lények, a yokai-ok olyan szellemek és kísértetek, akik a mindennapi élet bosszúságaiért vagy épp szerencséjéért felelnek. Az egyes Yo-kai játékokban több százzal lehet találkozni ellenfél vagy barát formájában, a cél pedig a lehető legtöbb összegyűjtése.

KELET ÉS NYUGAT

A harmadik epizód ezen két fronton is újít. Főszereplőből ezúttal nem egy, hanem rögtön kettő akad: egy fiú, Nate, aki családjával az Egyesült Államok itteni változatába, BBQ-ba, annak is egy St. Peanutsburgnak hívott városába költözik, és egy lány, Hailey, aki Springdale-ben, Japánban keresi a maga új yokai-jait. A sztori kettejük között folyamatosan ugrál, megtörve ezzel a sorozatra jellemző monotonitást és önismétlést, amire csak rásegít, hogy a YKW3 története elborultabb, mint eddig bármelyik része. Az X-aktákat kifigurázó Y-aktás Mulder és Scully imitátorral kezdve az űrből érkezett yokai-on át egészen a halandó ember számára értelmezhetetlen angolsággal beszélő BBQ-i lakosokig minden előkerül.

Természetesen az igazi főszereplők maguk a yokai-ok, melyek az Egyesült Államokat sem kerülik el, sőt: a Level-5 és elsősorban az angol fordításért felelős csapat hihetetlenül jó munkát végzett, hiszen a komisz lények egyáltalán nem lógnak ki az amerikai környezetből. Sőt, ellenkezőleg, pont, hogy kiemelik a kontinens kultúráját, vagy épp annak karikatúráját prezentálják. Remek példa erre Treetter, az egyik első yokai, aki egy beszélni képtelen, kizárólag okostelefonon, csak hastagekben kommunikáló szellem, vagy épp Got It Maid, a bejárónő, aki addig nem áll le, míg el nem végzi a dolgát, még ha ebbe bele is őrül.

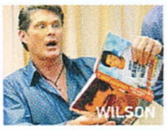
SZOLGASORS

Megszerzésük viszont nem változott. A Pokémontól eltérően nem lehet csak úgy befogni őket, csak ha önként adják át azon medáljukat, mellyel megidézhetők – ehhez viszont el kell nyerni a barátságukat. Ezt elsősorban harccal lehet elérni, és a Yo-kai Watch 3-ban ez drasztikusan változott. A yokai-ok ezúttal egy négyzetrácsos terepen küzdenek egymással, melyen bizonyos időközönként szabadon mozoghatnak. Ennek több előnye is van, így lehet például az ellenfelekből kieső életerő- és lélekgömböket felszedni, a gyengébb csapattársakat, azok elé állva megvédeni a támadásoktól, vagy a kollektív sebzést növelni, amennyiben több yokai áll egymás mellé. Habár ezen újítások révén kicsit aktívabbak a harcok, azért nagyrészt még mindig teljesen passzív szereplőként kell végignéznünk, ahogy egymást csépelik társaink és ellenfeleink, és mivel harcból több száz lesz a kaland során, ezért továbbra is ez a játék egyik legunalmasabb része.

Megkésve bár, de törve nem, megérkezett a bolygó nyugati féltekéjére a Yo-Kai Watch 3. része, mi pedig nagyon örülünk neki.

Mindezek ellenére a Yo-kai Watch 3 mégis a sorozat történetének eddigi legjobb, leghangulatosabb és legtartalmasabb epizódja. A két, minden eddiginél nagyobb és kidolgozottabb helyszín és a két főszereplő, a fantasztikus amerikai yokai-ok, az a számtalan anime átvezető videó, a parádésan jó angol lokalizáció és a 3DS-ből az utolsó cseppet is kifacsaró, remek grafika miatt ez a platform egyik kihagyhatatlan, utolsó nagy játéka. ▣

ÉRTÉKELÉS



A Yo-Kai Watch 3 a sorozat eddigi legjobb epizódja: tartalomban, változatosságban köröket ver elődjeire, ráadásul egyetlen kiadásba sikerült besűríteni a két japán változat minden elemét. Az év legjobb 3DS-es játéka!

TÁLALÁS:	88%
TARTALOM:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	82%

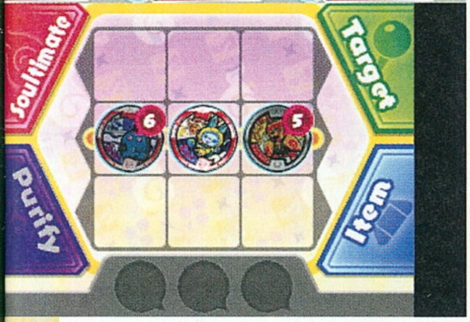
PRO

Két szereplő és két helyszín, teljesen új yokai-ok, átdolgozott harcrendszer, pazarul festő átvezetők és meseszép helyszínek.

KONTRA

Komótos felfedezés, ismétlődő feladatok.

84%



Van itt egy tévé, de nincs alma alakja, ezért exponenciálisan esik rajta a tévénézés élvezeti értéke.

KÉZBEN TARTOTT CIVILIZÁCIÓK

ADATOK

KIADÓ **2K** – FEJLESZTŐ **FIRAXIS/ASPYR** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2018.11.16.** – ÁR **ÁTLAGOSAN 16 990 FORINT A DOBOZOS VERZIÓ.**

[ÍRTA **MCMACKO**] **A nagyszabású stratégiai játékok ősapukája visszatért, és hatodik részével komplexebb, egyben izgalmasabb csomagot tett le az asztalra, mint valaha. Sid Meier legendás sorozata most a hordozható Switch masinán hódít, és mutatja meg, hogyan is kell grandiózus emberiség-szimulációt prezentálni egy ilyen platformon.**

Sid Meier neve egyet jelent az intelligens, megfontolt stratégiai gondolkodást igénylő játékmenettel, és nem túlzás azt állítani, hogy az úriember munkásságához fűződik a 4X műfaj meghonosítása is. A grandiózus, civilizációkat szimuláló stratégiai játékok közel harminc éve boldogítják az időmilliomos játékosokat, most pedig konzolon is visszatér a széria, mégpedig az eddigi legtartalmasabb, talán legütősebb epizóddal.

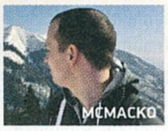
CIVILIZÁLT MEGOLDÁSOK

A játékról írt korábbi tesztünkben (PC Guru 2016/11) már körbetáncoltuk a tartalmi és technikai jellemzőket, így mostani cikkünket a switches átiratra fókuszáljuk. Nyilván, egy ilyen port esetében az a kérdés motoszkál mindenki fejében, hogy hogyan lehet az épülő-szépülő birodalmat átlátni, kontrollálni egy hordozható masinán. A Firaxist támogató Aspyr a kérdést már mobil platformokon is megoldotta, innen pedig egyenesen következik, hogy az érintőképernyővel és Joy-Conokkal szerelt Switchen is működik a rendszer.

Az átlag felhasználó dokkolva és kézben hordva is használja a gépet, így leginkább a kontrollerrel való irányításra voltunk kíváncsiak. Az pedig hát... nos, maradjunk annyiban, hogy az egér után szokni kell. Az látszik, hogy egy logikusan kitalált rendszer szerint vannak felsorakoztatva a menük és oldalsávban megjelenő alopciók, de ezzel együtt is számolni kell a beleszokási periódussal. Hordozható üzemmódban sokkal jobb a helyzet – így például pofátlanul lehet használni az érintőképernyőt is a kontrollerek mellé –, ezzel jelentősen javítható a hatékony birodalommenedzsment.

A játék tartalmáról azt kell tudni, hogy bár a korábban megjelent DLC nincs a pakkban, az alapjáték majdnem egy az egyben került át Switchre, így közel teljes értékű csomagban kapjuk meg a civilizációszimulációt. Ezt pedig az eredetit megközelítő grafikai minőség is hangsúlyozza. A térképen persze semmi nagyszabású vizuális elemet nem fogunk találni (sőt a textúrák kicsit mosottak), de az összkép így is kiváló – pláne, hogy az időnként felbukkanó vezérek fullos kidolgozottsággal és pöpec minőségű animációval jelennek meg. Technikai apróság, hogy a játék hajlamos kicsit belassulni, de ez is elviselhető, mivel a körökre osztott, lassú játékmenetet lényegében alig befolyásolja a kis belassulás. Online multi? Na, ez az, ami teljes mértékben hiányzik a csomagból – ezért nem beszélhetünk százszázalékos konverzióról.

ÉRTÉKELÉS



Szó szerint a markodban szorongathatod a világ birodalmait.

TALÁLÁS: **80%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Szinte teljes értékű hordozható CIV. Kell ennél több?

KONTRA
Csak apróságok, minimális technikai döccenések, online multi hiánya.

90%

PROSPERÁLÓ VILÁGOK

A játékmenetről továbbra is csak szuperlatívuszokat lehet puffogtatni; hihetetlenül szórakoztató azt figyelni, hogy miként alakul a birodalmunk sorsa, és hogy a következő néhány körben bejönnek-e a számításaink. Épp ezért nagyon nehéz letenni a programot, szinte észre sem vesszük, hogy repülnek mellette az órák. Persze ehhez további befektetés is szükséges, mert az első néhány óra alatt muszáj megtanulni a játék alapvető szabályainak konstellációját. Itt nem arról van szó, hogy az egyes mechanikákat bonyolult megismerni (ezt egy tutorial misszió is segíti), hanem arra kell ráéreznünk, hogy az uralkodói döntések nagyjából milyen keresztthatással lesznek birodalmunk többi részére. Ez pedig CIV-újoncok számára fokozza a betanulási időszak súlyát.

A Switch-port mellett a PC-s változatról sem feledkeznek meg a fejlesztők: február közepén érkezik a Gathering Storm kiegészítő.

Kiváló döntés volt Switchre portolni a Civilization 6-ot, a játék ugyanis az „összekötözős" periódus után eteti magát, és a szó szoros értelmében több száz óra szórakozást tartogathat. Hosszú utakon, álmos, ágyban töltött hétvégi reggeleken pedig nincs is izgalmasabb dolog, mint borsot törni a hegysáncon túl regnáló uralkodó orra alá, majd több száz körön keresztül figyelni, ahogyan egy ujjmozdulattal született döntéseink az egész bolyóra kihatással lesznek...

A történelem során egyetlen ember járt jól, amikor egyezséget kötött Kleopátrával. Nem túl meggyőző statisztika.

CAPCOM
RESIDENT EVIL 2™
PC DVD
XBOX ONE
PS4
18
2019. január 25.
"", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Kingdom Rush Vengeance

[ÍRTA RAPCSÁK] **Bevált recepten ne változtass! – tartja a híres üzbég mondás. Az Ironhide-os srácok pedig megfogadták eme remek tanácsot, és immáron negyedik alkalommal kapjuk a kezünkbe a lehetőséget, hogy megakadályozzuk a királyság lerohanását.**

Kiadó: Ironhide Game Studio ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://ironhidegames.com ■ **Megjelenés:** 2018. 12. 14. ■ **Ár:** 1090 forint

A Kingdom Rush-széria valahol mélyen mindig is rejtett favoritom volt. Ha szóba kerültek a kedvenc játékok, mindent mondtam, csak épp ezt nem. Pedig az összes epizódot végigtoltam, és mindegyiket kivétel nélkül szerettem. Sőt, felelősségem teljes tudatában ki merem jelenteni, hogy a Kingdom Rush ott van a tower defense játékok legjobbjai között. Ha épp nem a legjobb. Pedig nem kell olyan hű, de nagy dologra gondolni, hiszen az egyszerűségében rejlik a nagyszerűsége – hogy egy igazán közhelyes közhellyel éljek.

Egy adott pályán, előre megszabott helyekre helyezhetünk le tornyokat, és az egyetlen feladatunk, hogy megakadályozzuk a folyamatosan áramló ellenség bejutását a bázisunkra. Az alap tornyok maradtak a megszokottak: íjász, katapult, barakk, varázslás. Kezdetekben ezt a négyfajta tornyot kell a lehető legoptimálisabb módon elosztani a pályákon (szintlépésnél újabbakat kapunk), de ezeken felül is lesz még segítségünk. Egyrészről ott van a Hős, aki szívós egy teremtmény, és akit szintén feltápolhatunk a pályák teljesítése után szerzett pontokból. Aztán bevethetünk még külön varázslatokat és földi egységeket. Ezekből van, amit meg kell vásárolnunk, és van, ami bizonyos időközönként újratöltődik. Az előzményekhez képest tehát a legfontosabb újítás, hogy nem csak a négy alap toronnyal kell végigbűvészkedni a játékot, hanem immáron 11 darab áll rendelkezésünkre (szép sorjában unlockolva őket). Mindezt figyelembe véve a játékmenet mit sem változott, ami egyáltalán nem baj, mivel az úgy tökéletes, ahogy van. A nehézség jól van balanszolva, és ha valahol el is akadunk, némi upgrade után visszatérünk, és máris nem lesz olyan nehéz a dolog.

Attól függetlenül, hogy fizetős a játék, a fejlesztők még így is becsempészték a mikrotranzakciók lehetőségét. Igaz, itt nem teljesen pay-to-win szituval állunk szembe, vagyis bőven el lehet lenni a valódi pénzen megvásárolható cuccok nélkül is. A játék első szuszra rövidkének tűnhet, de ha szeretnénk az összes pályát mind a három módon letudni, akkor viszont már megint más a gyerek fekvése.

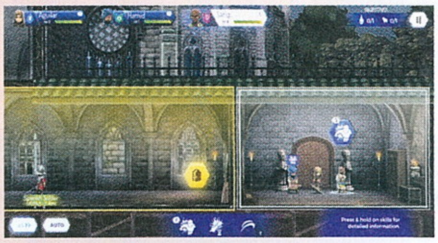
A Kingdom Rush Vengeance mindent egybe vetve remekül sikerült. Akár még a széria legjobbjának is mondhatnám. És ha csak egy játékot vehetsz meg a hónapban, akkor ezzel nem tévedhetsz. Ó, a lényeget nem is mondtam, ezúttal a gonoszt irányítjuk.

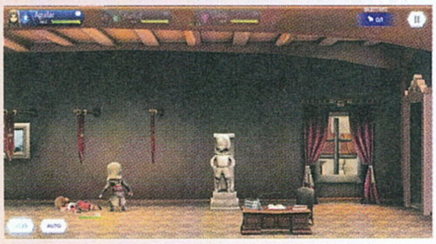
9/10

Assassin's Creed Rebellion

[ÍRTA RAPCSÁK] **Idáig azért nem kattantál rá az Assassin's Creed világára, mert nem voltak elég cukik az asszaszinok, és úgy érezted, hogy sokkal boldogabb lennél, ha te nevelhetnéd ki ezeket az édi-bédi kis fazonokat? Hát akkor tessék!**

Kiadó: Ubisoft Entertainment ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** https://www.ubisoft.com/ ■ **Megjelenés:** 2018. 12. 03. ■ **Ár:** Ingyenes





A Ubisoft szárnyai alatt, a Behaviour Interactive fejlesztésében látott napvilágot az Assassin's Creed Rebellion. És mint olyan, a BI lemásolta saját sikerjátékát, a Fallout: Sheltert. Vagyis nem a szó szoros értelmében vett kópiáról beszélünk, hanem annak egy újragondolt verziójáról, amelyet fogtak, és egy az egyben átültették az AC-univerzumba.

De kezdjük azzal, ami első nekifutásra meghökkentheti a klasszikus AC rajongóit: ez pedig a képi világ. Leginkább a Pop!-figurákhoz tudnám hasonítani, vagyis apró kis test, méretes fej. Ehhez mérten a színek is vibrálóbbak, kevésbé morózusak. Szinte már egy gyermekjáték hangulatát idézi a program, de ez ne tévesszen meg senkit. Bérgyilkosaink ettől függetlenül nyakon szúrnak bárkit, vagy hátulról megböködik az ellent a bicskájukkal. Vér persze egy csepp sincs, de a Rebellion egyáltalán nem gyerekjáték. No, de lényeg a lényeg, ezúttal egy körökre osztott stratégia játékkal van dolgunk, ahol fejlesztenünk kell a főhadiszállásunkat, kiképezzük az embereinket, miközben küldetéseket hajtunk velük végre, hogy aztán a kalandozások során megszerzett tárgyak segítségével épüljön-szépüljön a brigád és az épületkomplexum is. Fejlesztgetjük a kis csapatot, majd hármat kiválasztva, figyelembe véve azok képességeit, megpróbáljuk teljesíteni az adott küldetést. És itt jön képbe a körökre osztott stratégia. Szobákra osztott helységeket kell végigjárnunk, és aszerint választjuk ki az aktív karakterünket, hogy százalékosan kinek van a legnagyobb esélye a sikerre. És itt van az egyik gyenge pontja a játéknak, mert hiába írja a kijelző, hogy pl. 85% az esélye annak, hogy sikeresen kiiktatjuk az őrt, ha közben ott van az a fránya 15%. Vagyis még így is benne van a pakliban a kudarc lehetősége. Összességében ide-oda váltogatunk a küldetések és a főhadiszállás, valamint karakterek fejlesztése között. Mivel nekünk csak a százalékokat kell figyelni, majd kiválasztani a legmagasabbat, túl sok izgalommal nem jár a dolog. Picit olyan, mint a társasjátékoknál a kockadobás. Vagy bejön, vagy nem.

Ettől függetlenül nem lehet azt mondani, hogy unalmas lenne a Rebellion. Rövidebb időre tökéletes, de engem nem tudott egyhuzamban hosszú órákra lekötni. Tömegközlekedésen remekül működik, és örülünk, ahogy fejlődünk, de egy valami nagyon hiányzik: ez pedig a mélység. Hiába van szépen megrajzolva, hiába cukik az animációk, hiába tűnik úgy, hogy rengeteg lehetőségünk van a fejlesztésre, a felszín alatt egy egyszerű kis játék rejtezik, ami elég repetitív, de fura mód még így is élvezetes. Az viszont biztos, hogy a játékos közösséget nagyon meg fogja osztani, és lesznek, akik ódákat zengnek majd róla.

7/10

CHUCHEL

[ÍRTA RAPCSÁK] **Soha nem volt még ennyire élvezetes egy szőrös kis golyót noszogatni. Az ember legszívesebben egész nap csak nyomorgatná, ide-oda pakolgatná, néha picit megvakargatná, de sajnos nagyon hamar véget ér a móka.**

Kiadó: Amanita Design ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://amanita-design.net ■ **Megjelenés:** 2018. 12. 11. ■ **Ár:** 1090 forintforint

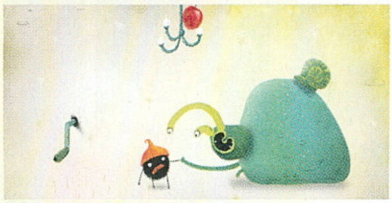
A CHUCHEL annak az Amanita Design stúdiónak a játéka, amely eddig olyan csodákkal kápráztatott el minket, mint a Botanicula, a Samorost-trilógia, vagy épp személyes kedvencem, a Machinarium. Mindegyik játék olyan, rendkívül látványos, szinte már-már művészi látványvilággal rendelkezik, ami csakis a cseh srácokra és lányokra jellemző. Nekem legalábbis mindig a francia absztrakt vagy avantgárd jut róla eszembe.
Az Amanitások pedig ezúttal sem hazudtolták meg magukat. A CHUCHEL ugyanolyan bizarr, ám a maguk módján kifejezetten édi-bédi karaktereket vonultat fel, mint a korábbi játékok, de az összkép merőben mást mutat.

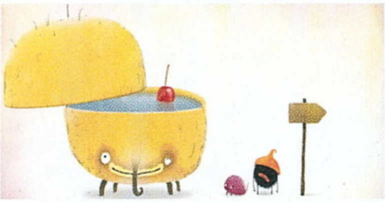
A csapat megmaradt a point and click kalandjáték stílusnál, de ezúttal nem számíthatunk hosszú, érzelmekkel teli drámai utazásra. Vagyis de, érzelmeket nagyon is képes kiváltani a játék, csak a játékidő csökkent le úgy nagyjából két órára. Az érzelmi hullámvasutazásból pedig annyi maradt, hogy végig vigyorogni fogunk, sőt néha hangosan felnevetünk. Más szóval a CHUCHEL inkább tűnik egy zsigerből elkövetett ujjgyakorlatnak, mintsem hosszú tervezőmunka eredményének. És ez nem csak a rövid játékidőből levont konzekvencia.

Főszereplőnk egy apró kis szőrcsomó, aki a Jégkorszak motkányához hasonlóan kedvenc csemegéjét üldözi az egész játékon keresztül. A mi feladatunk pedig az, hogy a képernyőkre osztott pályákon segítsünk neki közelebb kerülni az áhított vérvörös, duzzadó cseresznyéhez. És mindezt rendkívül humoros formában tesszük. Merthogy nem lesz olyan pillanat, amikor ne húzódna mosolyra a szánk a feladatok megoldása közben, még akkor is, ha épp nem sikerül a dolog, mivel minden próbálkozásunkat valami eszméletlenül ötletes és cuki animáció kíséri. A logikát azonban felejtsük el. A CHUCHEL világában ne keressünk épeszű megoldásokat. Amilyen absztrakt karakterekkel találkozunk, legalább olyan kicsavart megoldásokat kell alkalmaznunk a siker érdekében. A lehetőségeink ezzel szemben kissé korlátozottak. Nagyjából mindig látjuk a felkínált szövegbuborékokból, hogy milyen opcióink vannak. Ha mégis elakadnánk, a bal felső sarokban elérhetünk egy kis segítséget, ami néha elég konkrét tud lenni.

A CHUCHEL tehát egy hamar végigjátszható, ugyanakkor tömör gyönyör poénbomba, ami rövidsége ellenére is bőven megéri a relatíve magas árát. És ha nem csak a nadrágunkban szeretnénk hordozni a kis szőrgolyónkat, akkor Steamen is megvásárolható a játék.

9/10





Command & Conquer: Rivals

[ÍRTA RAPCSÁK] **Közel egy évtizednyi kihagyás után (leszámítva a 2012-es webböngészős részt) tért vissza a Command & Conquer-széria, csak épp nem úgy, és nem abban a formában, ahogy azt a rajongók szerették volna. Na de rossz ez nekünk?**

Kiadó: Electronic Arts ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://ea.com/games/library/mobile ■ **Megjelenés:** 2018. 11. 29. ■ **Ár:** Ingyenes

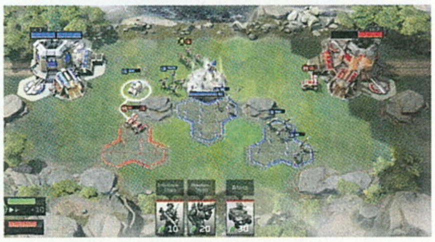
Durva belegondolni, hogy lassan felnőtt egy olyan generáció, amelynek a C&C nem egy stratégia játékot jelent, hanem marógépet. Miközben korábban sokaknak, többek közt nekem is a Command & Conquer jelentette „A" stratégiai játékot.

Ráadásul nálam halmozottan hátrányos helyzetből indult a Rivals, mivel azzal kezdte, hogy a készülékem nem támogatott, ezért ne lepődjek meg, ha nem lesz zökkenőmentes a játékmenet. Majd azzal folytatta (amit mondjuk, már előre lehetett tudni), hogy ez bizony már nem a klasszikus értelemben vett, valós idejű munkás lehelyezős játék, hanem egy újabb Clash Royale-klón. Nem is csoda, hogy a cucc bejelentésekor volt nagy zúgolódás-morgolódás a hardcore rajongók részéről. Tökre megértem. Ugyanakkor be kell látni, hogy a C&C mechanizmusa manapság már nem nagy durranás, és ha a régi köntöst húzzák rá újfent, akkor csak egy ezredik RTS lenne a sorban. Így viszont csak egy századik CR-utánzat. De rossz ez? Nem feltétlenül. Amekkora hendikeppel startolt a játék, legalább akkora meglepetés volt. Itt is „kártyákat" használunk, és a megfelelő egységet kiválasztva próbáljuk elfoglalni a kijelölt pontokat, hogy aztán felöltve a nukleáris rakétát, elpusztítsuk az ellenfél bázisát. Amiben mégis más, mint említett keresztapja: itt nincs időkorlát, és bár nagyjából ugyanaz a lényeg, de nem az ellenfél bázisát kell támadnunk, hanem uralmunk alatt kell tartanunk (de az elfoglalás is helytálló kifejezés lenne) az adott pontokat. Ebből kifolyólag egy picit más stratégiai érzéket kíván meg a program.

Maga a körítés tehát felismerhetően C&C, a többi viszont köszönőviszonyban sincs vele. Mégis azt kell mondanom, hogy a Redwood stúdió remek érzékkel nyúlt a témához. Izgalmas, pörgős meccsek várnak a játékosra, és ezáltal hamar túlteszi magát a kezdeti csalódottságon. Ami engem zavart, csak hogy némi negatívumot is említsek, az a karakterdizájn. Egységeinket elég nehéz megkülönböztetni a csatamezőn, és nem túl sok egyediséggel büszkélkedhetnek. Persze, mindegyiknek megvan a maga erőssége, de nekem ez egy picit kevés.

Zárszóként tehát csak ajánlani lehet a játékot. Pláne, hogy hiába használ mikrotranzakciós rendszert, a gép mégsem bünteti minket pontlevonással, ha egy fejlettebb játékos ellen veszítünk, viszont annál inkább jutalmaz, ha győzünk ellene. Szóval jó az irány, és remélhetőleg az elkövetkezendő update-ek még inkább pozitív irányba terelik majd a Rivals fogadtatását.

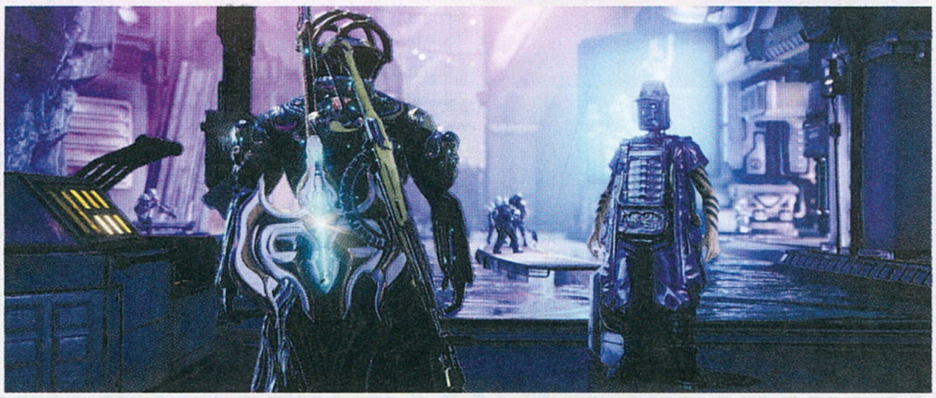
8/10



WARFRAME
- FORTUNA ASSZONY LESÚJT -

[ÍRTA **WILSON**] A vártnál is több újdonsággal zárta a 2018-as évet a Warframe: megérkezett a játék történetének második hatalmas, szabadon bejárható extra terepe, az egyik legelegánsabb és legbrutálisabb warframe, és mellé még egy hordozható konzolos változatot is sikerült összehozni.

A bejelentéstől a megjelenésig számított többéves ciklushoz szokott játékosok számára továbbra is megdöbbentő, ha valamit bemutatnak, és pár hónappal vagy akár pár héttel később rögtön el is érhető, hiszen a dolgok nem így szoktak működni. Nincs mesterséges várakoztatás, nincsenek apránként csepegtetett információmorzsák, kiragadott és túlnagyított ízelítők, csak a lényeg. Ennek fényében pedig nem csoda, hogy ami a 2018/09-es számban még csak előzetes volt, az decemberre már valósággá vált, hiszen ekkor jelent meg a Warframe előző évi legnagyobb frissítése – és minden pontosan olyan lett, mint amilyennek ígérték.



ÚJ VILÁG

A Fortuna néven futó update ugyanis nemcsak lélekben, de ténylegesen is egy teljesen új világot hozott el, pontosan úgy, ahogy egy esztendővel korábban a Planes of Eidolon frissítés is tette, bemutatva a tennóknak a Warframe-univerzum első sandbox helyszínét. Az új, szabadon bejárható terület mellé természetesen most is kaptunk egy kisebb hubot, Fortunát.

A föld alatt elhelyezkedő, minden ízében cyberpunkosra vett település borzasztóan hangulatos: a neonreklámok és neonfeliratok tömkelegével kitömött árkádok alatt félig ember, félig gép helyiek árulják a portékáikat, de nem egészen önszántukból. Fortunát a Corpus, egész pontosan annak oszlopos tagja, Nef Anyo tartja rettegésben, aki nem szimpla tulajdonosa a szedett-vetett brigádnak, de szó szerinti rabszolgatartója. Fortuna minden egyes szerencsétlenje hatalmas tartozást görget maga előtt, ezt pedig kizárólag egy módon törleszthetik: munkával. Ahhoz, hogy ez a lehető leghatékonyabb legyen, testrészeik zömét kénytelenek voltak augmentációkra cserélni, így csak elvétve mutatnak emberi jegyeket, sokkal inkább beszélő robotok, mint cyborgok. Persze a rabigát nem nyögik csak úgy, szó nélkül, sokuk egy Solaris United néven futó frakcióhoz tartozik, mely nem egy szimpla szakszervezet, sokkal inkább egy emberjogi aktivistákból álló tömörülés, mely nem fél erőt, fegyvert és minden rendelkezésre álló ötletet bevetni Nef Anyo és a Corpus uralmának megtörése érdekében.

NY1G

A Fortuna frissítés jelenlegi egyetlen történetszála, a tulajdonképpeni bevezető is pontosan erről szól, melynek főszereplője egy Thursby nevű roncskalmár, aki egy gyors meggazdagodási tervvel próbál kicsit javítani a hitelmutatóján. Természetesen ez alaposan befuccsol, sikerül kivívni Nef Anyo haragját, és csak egy másik elvtárs, Eudico bevonásával, na meg egy erős zsarolással sikerül megakadályozni, hogy Thursby a prés alatt végezze, Fortunában pedig újabb rabszolgatörvényeket vezessenek be. Thursby, Eudico és igazából maga Fortuna is a Warframe-től szokatlanul kidolgozott: mindegyiküknek komoly háttértörténete van, minden eddiginél hitelesebb, életszerűbb tálalást adva az eseményeknek, a Warframe lore-t úgy hozva be a játékba, ahogy azt korábban csak elvétve sikerült.

Fortuna maga viszont nem éppen a Warframe eddigi legjobb helyszíne. Alig nagyobb egy kiterített zsebkendőnél, és emiatt maximálisan funkcionális, csak és kizárólag annyi a szerepe, hogy otthont adjon azoknak a vendoroknak, akiknél el lehet költeni a nehezen megszerzett reputációt. Az árusok listája meglepetést nem fog okozni, a Vénuszon is lehet horgászni, ásványokat találni, kitgunt összerakni, és igazából egy kifejezetten új tevékenység vár csak: a vadászat.

A Monster Hunterre emlékeztető mechanika szerencsére nem túl bonyolult, a kezdéshez elég csak egy altatófegyvert és egy műcsalit vásárolni, elmenni a térképen megjelenő egyik nyomhoz (ami lehet egy lábnyom, egy tetem, esetleg ürülék), követni azt az állatot a táplálkozó vagy pihenőhelyéhez, és ott használni a csalit... egy bizonyos frekvenciájú hang kiadásával csalva oda a szerencsétlent. Aztán jöhet egy altatólövedék, és a zsákmány már megy is biztonságos helyre.

KALAPÁCSVETŐK

Mindez persze már nem Fortunán, hanem a Vénusz felszínén, Orb Vallison zajlik. Az új, teljes

Nem vagyunk benne teljesen biztosak, hogy a gombák világítanak, vagy a vízben van valami, ami neonkékre festi a terepet.

egészében nyílt terület döbbenetesen nagy, úgy másfélszer akkora, mint Eidolon, és szó sincs arról, hogy egy kietlen, üres pusztaság lenne, sőt épp ellenkezőleg, hiszen tele van élettel.

A kisebb szekciókra osztott minivilágon bázisok, ásatási helyszínek, kráterek, a gyártásnak és a profitnak szentelt templomok vannak, továbbá a Vénuszt életben tartó hatalmas kemence. Ezenfelül már csak a terraformáló gépezetek tornyai várnak. Ezek mindegyike önmagában is számos meglepetést és felfedeznivalót tartogat, de a felszín alatt még egy komplett, 30 darabból álló barlangrendszer is található. Az általában kék fényárban úszó, gombákkal, spórákkal és egyéb növényekkel, cseppkövekkel teli vájatoknak sok funkciója nincs, de felfedezni, bejárni őket egy igazi élmény.

Igaz, nem mindegy, hogy mikor tesszük ezt. Eidolontól eltérően itt nincs dinamikus napszakváltás, a Vénuszon az örök világosság uralkodik, de ez nem jelenti azt, hogy statikus lenne, éppen ellenkezőleg. A fény helyett itt a hőmérséklet befolyásolja azt, hogy milyen lények találhatók épp a felszínen és a vizekben. A 6 perc 40 másodpercenként változó periódusból összesen négy van: a hideget a fagy váltja, amit újabb hideg, végül egy rövid meleg időszak követ. Ahogy mindig, ez a fajta rotáció a missziókat is érinti.

A vásárláshoz ezúttal is frakció-reputációra van szükség, amit elsősorban fejvadász-küldetések teljesítésével lehet szerezni. A másfél-két óránként rotálódó kínálat több lépcsőből álló feladatokat kínál, így általában három egymást követő miniküldetést kell teljesíteni, míg ki nem pipálódik az elvállalt megbízás, és be nem zsebelhető a jutalom. A vad költekezés előtt azért érdemes inkább a frakció szamárlétráját megmászni, mert az árusoknál található portéka zöme szinthez kötött, azaz kívülállóként sokat nem lehet tenni, muszáj alaposan beépülni a Solaris Unitedbe.

Eközben persze sikerült az Orb Vallist tövirőlhegyire megismerni, amire szükség is lesz, decemberben ugyanis megjelentek az Orbok is, a hatalmas pókszerű robotlények, akik az Eidolon lépegetőjéhez hasonlóan a legkeményebb kihívást nyújtják. Legyőzésük kizárólag csapatban lehetséges, de az értük járó jutalomhoz semmi sem érhet fel.

VÉRBŐSÉG

A Fortunával együtt viszont egy új warframe is érkezett (majd egy második, december végén). Garuda, a vér és a mészárlás királynője egy hidegvérű, áldozatait elegáns mozdulatokkal szétszabdaló gyilkos, az elkészítéséhez szükséges tervrajz a Vox Solaris küldetés teljesítésével szerezhető meg, A 37. warframe-et a hindu mitológia, Vishnu hátasa ihlette, de nyomokban köze van a buddhizmushoz is. Itt egyáltalán nem a békét hirdeti, minden képessége a vér és a mészárlás köré épül. Életereje és pajzsa extrémen alacsony, de páncélja alapból 300, így jó pár ütést kibír már abszolút kezdőként is. Első abilityje, a Dread Mirror egy vérpajzsot húz Garuda elé, amely bizonyos fokú sérülést képes magába szívni. Ismételt használatával ez egy kisebb csoportnyi ellenfélre szabadítható, akik egy robbanás formájában kapják vissza az általuk kiosztott sebzést. Második abilityje, a Blood Altar egy ellenfelet becélozva ideiglenesen immobilissá teszi azt, így felszegezve a szerencsétlent egy, a földből előbújó oltárra. Ennek közelében még gyógyulni is lehet. A harmadik képesség, a Bloodletting megfelezi Garuda életerejét, de cserébe energiát ad. Mivel Garuda annál nagyobbat sebez, minél kevesebb az élete, ezért logikus módon ez komoly előnyt tud jelenteni a harcban. Ultija, a Seeking Talons egy nagyobb területen szinte minden ellenfelet elpusztít, vagy annyira megsebesít, hogy utána gyerekjáték legyen elintézni.

A fentiek alapján talán már egyértelmű, hogy a Warframe 2018-ban is mennyire frissen tudta tartani az élményt, és hogy egy ennyire nagyszabású frissítés is milyen jól beleillik a még mindig kifogyhatatlan játékidővel váró világba. Az pedig talán senki számára sem kérdéses, hogy amikor végre az űrháborút elhozó Railjack-frissítés is megjelenik majd, egy teljesen új korszak köszönt be – addig viszont még keresztül-kasul be kell járni a Vénuszt!

HORDOZHATÓ KALAND

Az őszi frissítéssel szinte egy időben a Warframe egy teljesen új platformot is meghódított. A switches változat szám szerint a harmadik konzolos átirat, és talán az eddigi legjobb, hiszen végre hordozhatóvá teszi az ehhez kifejezetten passzoló játékmenetet. Ráadásul nem is kell nulláról kezdeni az egészet, hiszen a PC-n elért eredmények – beleértve a teljes warframe arzenált – egyetlen alkalommal átmigrálhatók, így aki úgy dönt, hogy platformot vált, vagy legalábbis komoly előnnyel akar két fiókot futtatni egyszerre, megteheti. A migrálás visszafelé már nem megy, így a népvándorlás előtt érdemes alaposan átgondolni a lépést.

Hazai termés

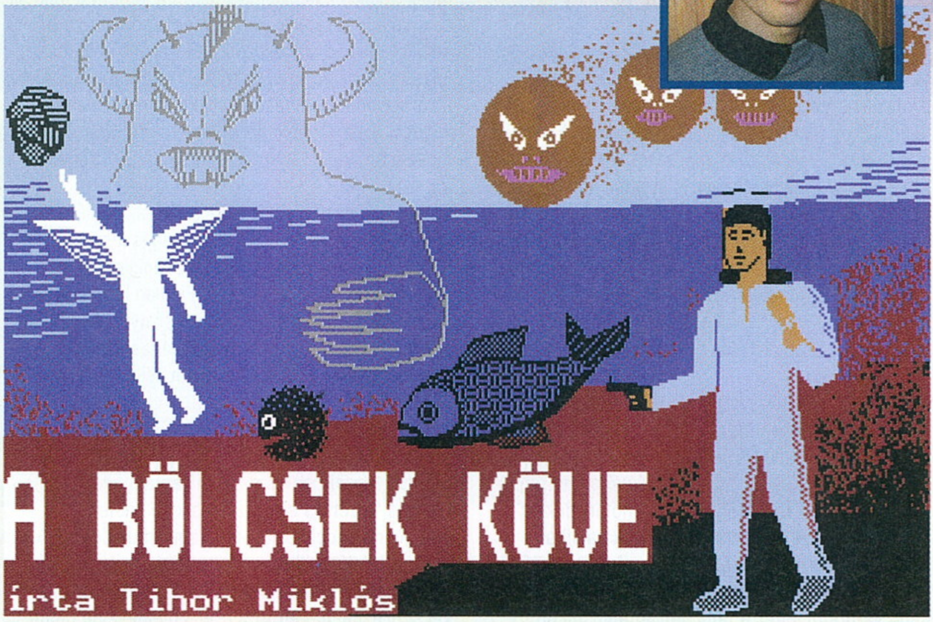
A magyar játékfejlesztés múltja és jelene

Tihor Miklós – A Túlélők Földjéről és a játékosok megtartásáról

[ÍRTA **ASTRODAVE**] **Ez a hónap sem telhetett el anélkül, hogy megkeressünk a magyar fejlesztés területéről egy olyan hőst, aki jelentősen hozzátett valamit a hazai játékkultúrához – Tihor Miklós ráadásul szinte a kezdetektől fogva, már a '80-as évektől jelen volt saját készítésű alkotásaival.**

Tihor Miklós nevével számos helyen találkozhattak a játékok iránt érdeklődők: a '90-es években az akkortájt induló (és időközben már sajnos megszűnt) 576 KByte magazin lapjain írt beszámolókat, de ezt megelőzőleg saját maga is készített alkotásokat, melyek főként szöveges, „begépelős" kalandjátékok voltak, amik idehaza akkoriban roppant népszerűnek számítottak.

Miklós, egy adatbázis alapján az alábbi művek kapcsolódnak hozzád:
Sárkányölő – 1985
A hős lovag – 1985
Disktolvaj – 1985
Gengszter – 1986
Dracula Adventure – 1986
Időlabirintus – 1987
A Bölcsek Köve – 1988
Boomby Adventure – 1989
Honnan jött a játékok ötlete és története, vagy a vonzalom a szerepjátékok felé?
A „Boomby Adventure" nekem nem ismerős, de a többi én voltam, igen. Imádtam a kalandjátékokat, emellett rengeteget olvastam, szerepjátékot játszottuk, azt hiszem, ez a műfaj adta magát. Ráadásul grafikára nem kifejezetten volt szükség, ezeket egy személyben is meg tudtam valósítani. Ami grafika kellett, azt én csináltam meg, pl. a Bölcsek kövéhez az animációkat, ellenfeleket stb.

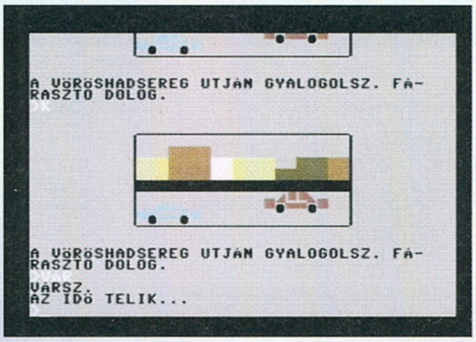


Akkortájt ez elég egyszerű volt. Leültem és már írtam is a programot, nem volt több hónapos fejlesztésidokumentáció-készítés. A legtöbb játékot szólóban csináltam, Brazil haverom segített a Plus/4-es átiratokkal.

Miképpen terjedtek el ezek a játékok?
Volt olyan, aminek a forráskódja egyszerűen megjelent egy újságban, onnan aztán mindenki begépelhette. Éppen ezért tudott annyi (főleg a fenti BASIC, szöveges kalandjátékok) megmaradni a játékaim közül. Persze, a hagyományos másolás is működött, de nem elég sok embernek, a lemezek elkoptak, elvesztek. Így visszamenőleg sajnálom, hogy nem másoltam le minden játékomat mindenkinek, volt pár komolyabb művem, aminél abban bíztam, hogy ki lehet adni, aztán mégsem lett belőle semmi. Viszont így ezek kvázi elvesztek, egyszerűen nem találom már a régi lemezeimet. Csináltam például egy teljes gépi kódú átírást a kedvenc videojátékunkról, a Vanguardról, minden megvolt benne, mint az eredetiben, de többek közt sajnos ez sem maradt fent.

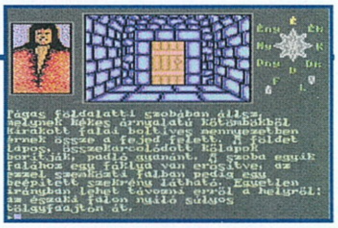
Abban az időben anyagilag megérte a fejlesztés?
Nekem ez elsősorban hobbi volt. Aztán többek unszolására egyszer elmentem a Novotrade-be, megmutattam a Vanguardot, ami szerintem a legkomolyabb, legjobb játékom volt. Azt mondták, hogy C64-es játékokat már nem adnak ki, nincs elég kereslet, de kérdezték, hogy van-e valamim Plus/4-re. Volt, A hős lovag, amit pár nap alatt írtam Brazilnak, hogy legyen játéka az új gépére. Azt megvették, kiadták. Ugyanígy a Bölcsek köve is kiadásra került. Akkor még suliba jártam, ez nem megélhetés volt, a játékokat nem ezért csináltam, de nyilván örültem, hogy kaptam érte valami pénzt.

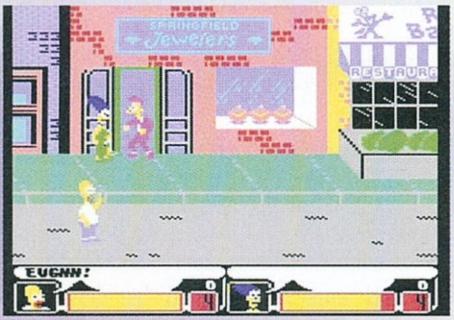
Az Időlabirintus egy kakukktojás, mert az szinte egy FPS volt, számos minijátékkal a Novotrade számára; hogyan emlékszel vissza, milyen volt akkoriban a Novotrade-nél a hangulat? A hírek szerint laza volt, nem kellett bejárni, és inkább külsősként dolgoztak ott az emberek.
Amikor először kerültem kapcsolatba a Novotrade-del, akkor még tényleg külsős csapatokkal dolgoztattak, de az nem volt igazán hatékony, ezért átálltak a bejárós, irodás, főnökös munkára. Én az egyetem után dolgoztam kb. egy évet a Novotrade-nek, a Simpsons című videojáték C64-es átiratát csináltuk Kovács Tamással

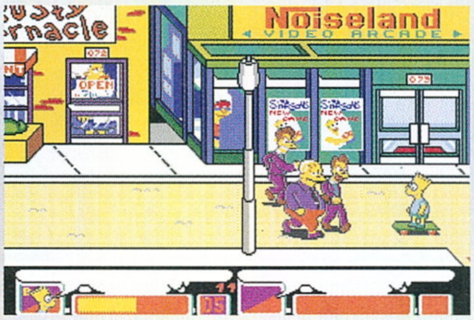


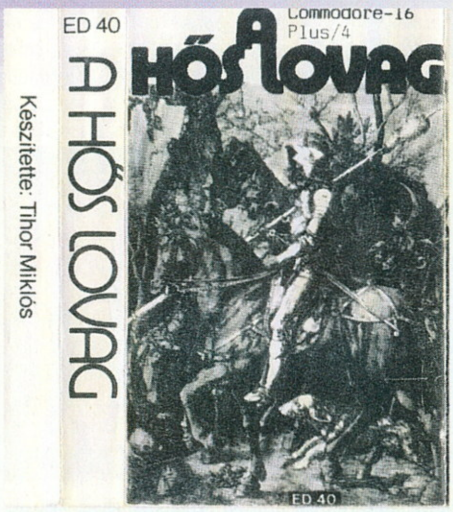
TOVÁBBI HŐSEINK

Miklóson kívül számos programozni tudó, lelkes fiatal mesélt el egy-egy történetet, szöveges kalandjáték formájában, az akkori lehetőségeket kihasználva. Olessák Róbert például 1988-ban egy jópofa anyagot készített puszta szórakozásból. Ez volt a Lord Of The Hell, C64-re, majd 1994-ben a nagyszabású Gálya került ki a kezei közül. Emellett pedig Rátkai István Bosszúja és az Új Vadnyugat két epizódja érdemel feltétlenül említést.









együtt. Utána önállósítottam magam, akkor alapítottam meg a Beholdert.

Találtam utalást egy Western Adventure nevű anyagodra is, az végül elkészült?
Igen, ez a korábbi, BASIC kalandjátékoktól eltérően már assemblyben készült el. Gyorsabb, profibb volt a rendszer, a Novotrade-es Eureka nevű kalandjáték ihlette.

A játékaidat nem tervezed esetleg felújítani, mobileszközökre elkészíteni?
Ezek a régi játékok a hőskorszakot jelentették, általában 1-2 hónap alatt összedobtam őket, a grafikákat is én csináltam hozzájuk. Kedves emlékek, de alapvetően amatőr játékok voltak, sosem gondoltam rá, hogy ezeket értelme lenne modernizálni, újra kiadni. Amúgy mi jelenleg is folyamatosan játékok kiadásával foglalkozunk, a legújabb játékunkat, az Argum Cityt már közel 5 éve fejlesztjük, rengeteg munka van benne. Messze az az idő, amikor csak leültem és programozni kezdtem, ennek a játéknak az első évben csak a tervezését csináltuk. Indítottam egy fejlesztői blogot is róla, itt lehet nyomon követni: www.beholder.hu

A régi alkotásokat manapság el lehet érni valahol?
Szerencsére sok játék megvan, de ezeket elsősorban nem nekem lehet megköszönni, mivel Brazil barátom sokat segített a játékok előkerítésében és feltámasztásában. Életemben volt egy olyan szakasz, mikor elköltöztem szüleimtől, jött a vállalkozás elindítása, a családalapítás, sorban jöttek a gyerekek, egész egyszerűen elfeledkeztem róla, hogy meg kéne óvni ezeket a régi programokat. Aztán mire sok évvel később észbe kaptam, és keresni kezdtem a lemezeimet, már nem voltak sehol. Ezt így utólag nagyon sajnálom, ha visszamehetnék az időben, ezeket a játékokat egyrészt lemásolnám mindenkinek, másrészt biztonságosan archiválnám mindet, hogy meglegyenek, legalább a gyerekeimnek megmutathassam őket.

> **„Az, hogy a szabadidőmben is játékokkal foglalkozom, nem csak szórakozás, mert minden programból rengeteget tanulok."**

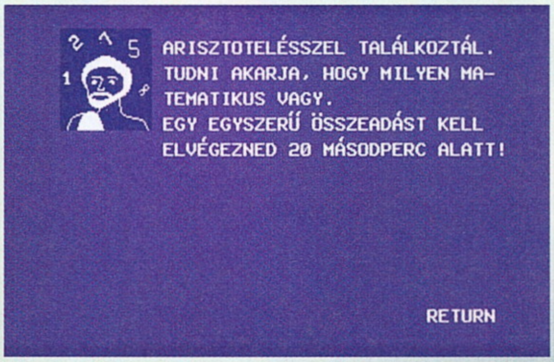
Melyikre vagy a legbüszkébb?
Szakmailag a legnagyobb teljesítménynek a Vanguardot tartom, arra voltam a legbüszkébb.
A Disktolvaj nagyon vicces volt, a legtöbbet pedig talán az Időlabirintussal játszottam. Az Ötlet magazinban volt egy pályázat, ahová programokat kellett írni, egy számítógépet lehetett nyerni. Egy barátomnak nem volt még gépe, neki akartunk nyerni egyet. Emlékszem, a nyúl és a vadászok játékra kellett egy implementáció, na, ezt nem pusztán X-ekkel és karikákkal oldottam meg, hanem egy komplett fémes, fél 3D-s játéktérrel, kicsit a Shadowfire stílusában. A szerkesztők teljesen el voltak tőle ájulva, és bár a számítógépet nem mi nyertük, utána még sok cikkem jelent meg náluk.

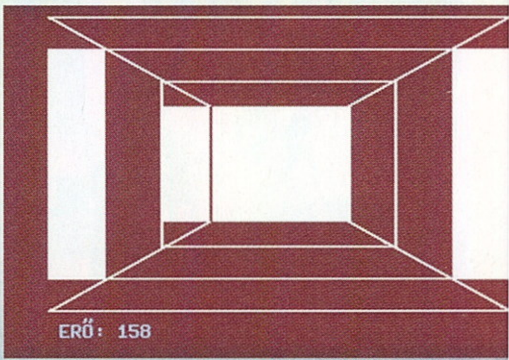
Készítettél ezeken kívül más játékokat? Hallottam egy Pacman-klónról és egy rulettjátékról is, egy dokumentumfilm szerint pedig egy társkereső alkalmazást is készítettél C64-re.
A rulett az első program volt, amit életemben írtam, még ABC80-ra, a Pacman pedig a legelső játék, amit C64-re. Hétvégékre kölcsönkaptam néha egy C64-et, de semmi játék nem volt hozzá, úgyhogy fogtam a kézikönyvet, elolvastam, és utána írtam egyet. A társkereső program egy fizetős meló volt, talán az egyetlen C64-es programom, ami nem játék. Egy adatbázis volt, ami összepárosította az igények szerint az ügyfeleket, gondolom, az egyik első ilyen szoftver lehetett.

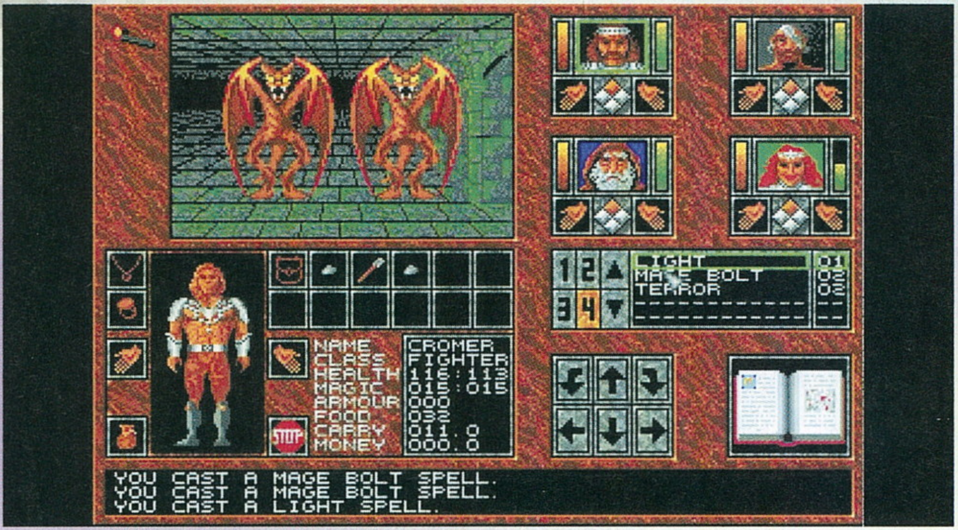
Bedolgoztál továbbá az Abandoned Places játékba is – arra esetleg emlékszel, mi volt ott a gond a fejlesztő és a kiadó között?
Ez talán túlzás, igazándiból csak egyetlen dungeont terveztem nekik, de nagyon jó barátok voltunk, és kedvesek voltak, hogy beleraktak a stáblistába. Hogy mi volt a probléma, erre sajnos már nem emlékszem, nagyon régen volt.

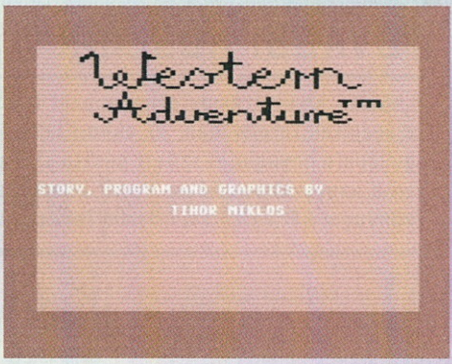
Nemcsak játékokat írtál, de könyveket is (A sárkány háborúja, Kard és mágia), és fordítottál is (Graham Edwards: Sárkányvihar). Ezekről a kiadványokról mit lehet tudni, milyen jellegű művek voltak?
A Sárkányvihart nem én fordítottam, csak kiadója voltam, ez csak egy netes elírás. De a másik két könyvet én írtam Mazán Zsolt barátommal. Ezek lapozgatós fantasykönyvek voltak, Ian Livingstone stílusában. Sok munka volt bennük, sajnáltam, hogy a Kard és Mágiánál kiadót váltottunk, és az új kiadó átvert minket, pénzt pedig nem kaptunk érte.

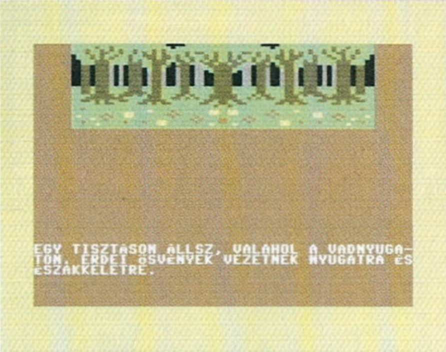
1992-ben alapítottátok meg a Beholder Bt-t, ezzel párhuzamosan pedig az első fantasy és szerepjáték magazint, a Bíborholdat, ami egy hiánypótló és roppant népszerű lap volt. Mi volt a célotok vele, mai szemmel hogyan tekintesz vissza az újságra?
Jó csapat volt, sok munka volt ebben, de örömmel csináltuk. Hirdetések nélkül azonban már akkor sem lehetett egy újságot rentábilisra kihozni. Találtunk egy befektetőt, aki szponzorálta az újságot, de amikor ráunt a dologra, azzal sajnos az újságnak is vége lett. Helyette volt az Alanori Krónika, a Beholder saját újságja, az viszont 150 számot megért.











Szintén 1992-ben indítottátok útjára az első magyar kereskedelmi célú levelezős szerepjátékot, a Túlélők Földjét, ami mind a mai napig fut. Röviden be tudnád mutatni, hogyan működik ez a rendszer? Mi kell ahhoz, hogy valaki becsatlakozzon? Mi a trükkje, hogy ennyire népszerű ez a játékmodell? Vannak esetleg olyan játékosok, aki a kezdetektől fogva játszanak?

A Túlélők Földje a fent emlegetett szöveges kalandjátékoknak lett a multiplayer változata, sokkal több tartalommal, több felfedezhető dologgal. Gyakorlatilag ez a mai MMORPG-k őse volt. Ugyanúgy mehetsz bárhová, harcolhatsz szörnyekkel, felfedezhetsz, fejlődhetsz. Csak nem a billentyűzettel irányítod, a képernyő előtt, hanem előzetesen megadott parancsokkal, rövidítésekkel vezérled a karakteredet, mint egy régi szöveges kalandjátékban. „M 1" – mozgás északkeletre; „KF 182" – kézbe veszem a vashegyű lándzsát; „T 633" – megtámadom az ős öreg hó sárkányt. A népszerűség titka a rengeteg felfedeznivaló, a korlátlan fejlődés lehetősége, az interakció más játékosokkal. És igen, vannak játékosok, akik már az elejétől kezdve, 26 éve játszanak.

Emellett fut még 1995 óta a Hatalom kártyái is, ami egy gyűjtögetős kártyajáték, folyamatosan frissülő lapokkal. Miben tér el az ötletadó Magic The Gatheringtől?

Számomra az a legnagyobb inspiráció, ha látok egy játékot, amiben van egy jó ötlet, de a megvalósítás nem tökéletes, és tudom, hogyan lehetne ezt sokkal jobban megoldani. A Magicet jól ismertem (nemzeti bajnok is voltam, kint voltam kétszer a világbajnokságon), és eléggé frusztrálóak voltak azok a gyermekbetegségei, amiket a tervezők sosem voltak hajlandók korrigálni. Abban a játékban óriási a szerencse szerepe, a meccsek harmadában valaki „manát hal", a másik harmadban valaki túl sok manát húz, és a maradék részében van aktuális játék, de az is sokszor lineáris, mert csak 1-2 fajta cselekvési lehetőséged van. A HKK teljesen más utat jár, nem földek vannak, hanem varázspontjaid, minden körben annyit kapsz, ahányadik köröd van, ezeket szabadon költheted el, vagy akár tartalékolhatod is. Nincs olyan, hogy egy lapot nem tudsz kijátszani, mert nincs megfelelő színű manád. A HKK most egyébként népszerűbb, mint valaha, az elmúlt 6 évben nagyon komoly növekedése volt, rengeteg a verseny, a régi és ritkább lapok értéke óriásit nőtt, és csehül is megjelent.

Milyen egyéb játékokkal foglalkozik a Beholder (Ősök városa, Végzetúr stb.)? Melyiket ajánlanád teljesen kezdőknek, és melyiket a profiknak?

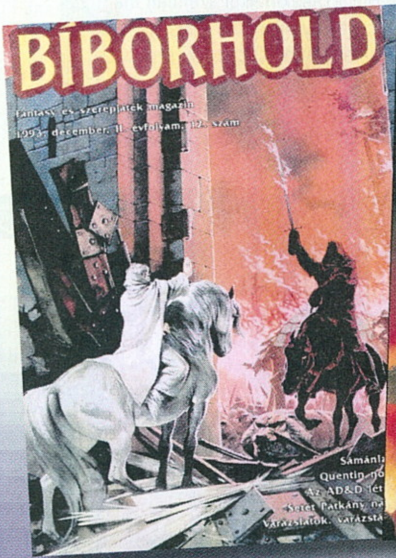
A Végzetúr a mai napig az egyik zászlóshajónk, egy nagyon egyszerűen elkezdhető, pörgős, böngészőből játszható fantasyjáték, így egy kezdőnek ezt ajánlanám. Másik játékunk a Mágia Mesterei, ez egy több mint ezer kalandot felvonultató, teljesen grafikus, karakterfejlesztős fantasy játék. Az Ősök Városa a Túlélők Földjéhez hasonló stílusú levelezős játékunk, fut a mai napig, de már nem fejlesztjük, hasonlóképp a Kalandok Földjéhez és a Sárkányölőhöz, amik egyszerűbb, a honlapunkról elérhető ingyenes játékok.

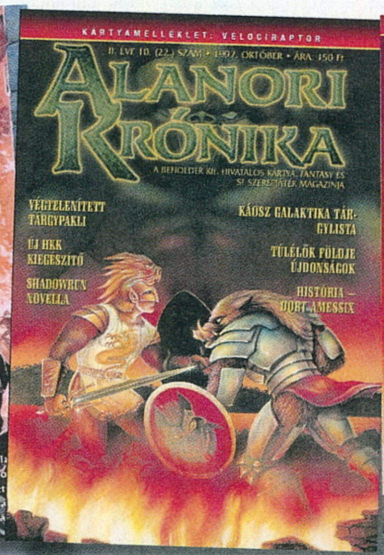
Ezek ingyenesek? Van köztük számítógépen játszható, netán Steamen megvásárolható is?

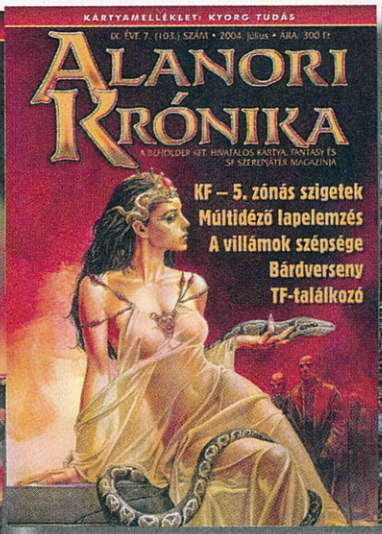
Nem csinálunk kereskedelmi forgalomba kerülő, megvásárolható számítógépes játékokat, ezek mind a weben keresztül játszható többszemélyes játékok. A Túlélők Földje és az Ősök Városa esetén van egy fordulónkénti díj, a többi játék alapvetően ingyenes, de a játékosoknak van lehetőségük kényelmi funkciókat és extrákat vásárolni.

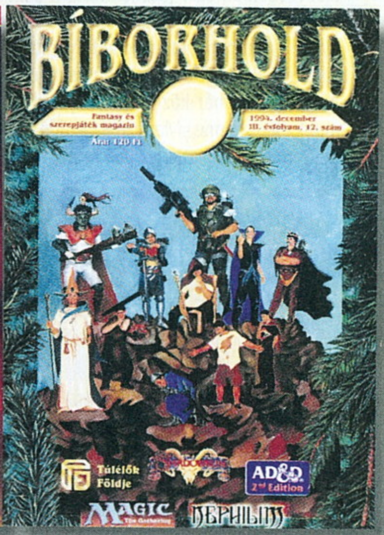
Manapság is aktívan játszol még RPG-kel? Van esetleg kedvenc, ami különösen megfogott mostanában vagy régebben? Mitől lesz jó egy (szerep)játék?

Amióta számítógépet láttam, folyamatosan játszom. Mindig is faltam a játékokat, addig nem nyugodtam, amíg egyet végig nem vittem, aztán rögtön jöhetett a következő. Ennek az Everquest vetett véget, amikor abba belecsöppentem, többet már nem érdekelt semmilyen más játék. Az őrület 6







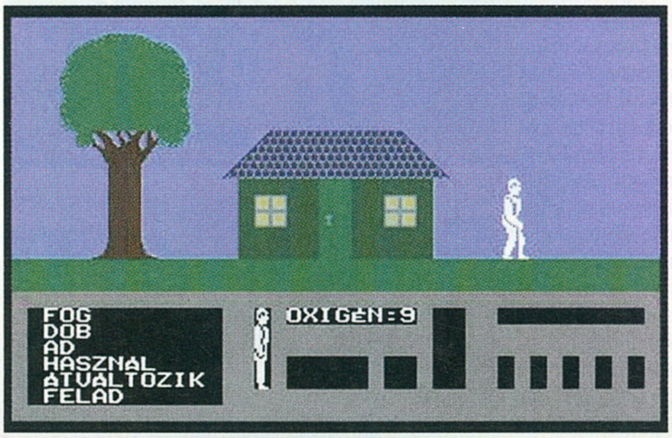


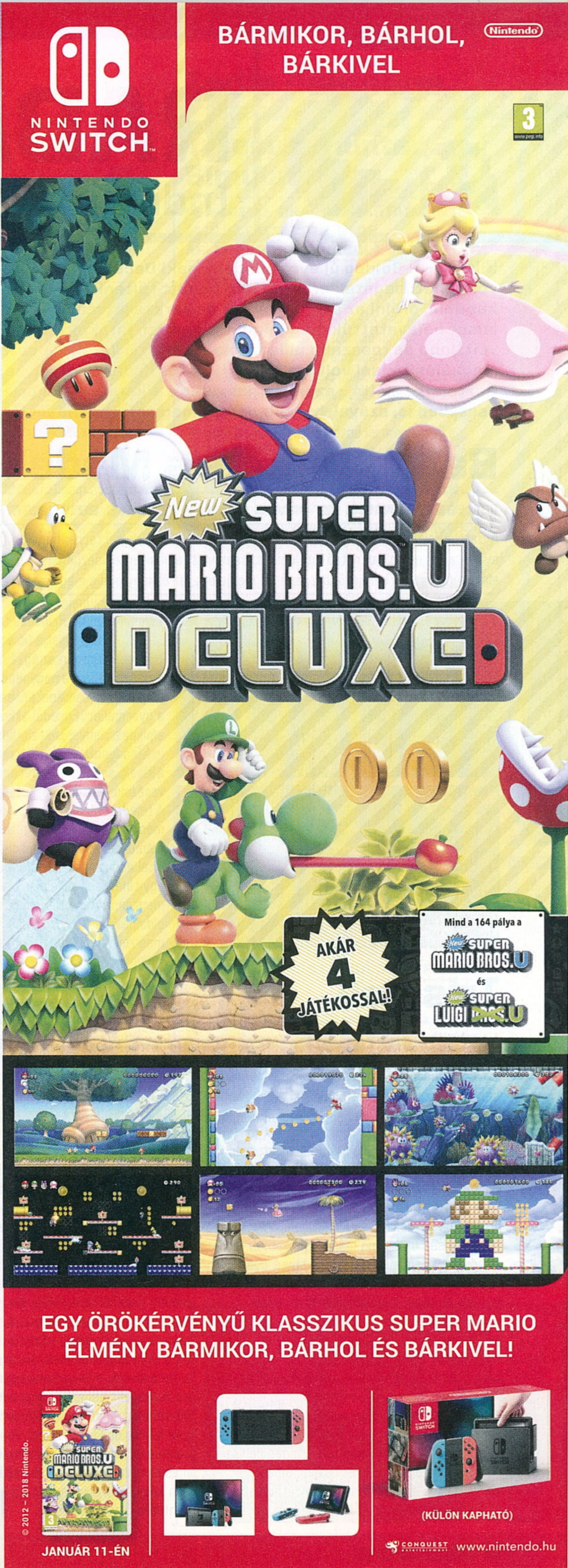
évig tartott, és később még visszanéztünk a barátokkal egy újabb évre.

Aztán felváltotta a WoW, ami szinte minden tekintetben jobb volt, de mégsem tudott olyan hosszú távra lekötni, bár néha vissza-visszanézek egy hónapra, ha újdonság van. Azóta elsősorban böngészős/telefonos többszemélyes játékokkal játszom, karakterfejlesztés, építgetés stb. Volt egy játék, a Wartune, az nagyon megfogott, több éven át játszottam, és elég sok pénzt el is költöttem rá. Sajnos a játék a vége felé kvázi összeomlott, játszhatatlanná vált. Próbáltam a Hearthstone-t is, nagyon jó hangulata volt, de hosszú távon, egy év után már nagyon zavaróvá vált, hogy a játékban sokkal nagyobb a szerencse szerepe, mint akár a pókerben. A HS-nek afféle fejlettebb változata a Clash Royale, pörgősebb meccsekkel, a szerencse helyett a taktikázás, a reflex, a tudás kapott főszerepet. Persze ennek a játéknak is voltak hibái, sok meccs múlt a lagon, és egyszer csak a fejlesztők egy érthetetlen húzással gyakorlatilag tönkretették a játékot. Most többek közt a Final Fantasy: Brave Exivusszal játszom. Fantasy karakterfejlesztős, abszolút PvE játék. Az, hogy a szabadidőmben is játékokkal foglalkozom, nem csak szórakozás, mert minden programból rengeteget tanulok, látom, hogy mit csinálnak jól és rosszul.

A legnagyobb hiba, amit egy kiadó el tud követni, hogy nem hallgat a játékosaira, és a bevonásuk nélkül megváltoztat dolgokat, nerfel, fenekestül felforgat mindent. Ami pl. nemrég történt a WoW-ban, az iskolapéldája annak, hogy mi az, amit soha nem szabad csinálni egy fejlesztőnek, még akkor sem, ha ő a legnagyobb, és milliónyi játékosa van: adsz a játékosaidnak egy varázstárgyat, amit egy évig fejlesztgetnek, aztán elveszed tőlük, meg a tulajdonságaik 90%-át is. Ezután lehet papolni játékegyensúlyról és kompenzációról, de ezt a játékosok már nem fogják tolerálni. Mi a saját játékainkban igyekszünk a fejlesztéseket a játékosokkal megvitatni. Ha kitalálunk valamit, kikérjük a véleményüket, ha ők javasolnak valamit, megnézzük, megoldható-e. Elvégre nemcsak az a fontos, hogy egy alkotás megfogja a játékost, hiszen azt a játékost utána meg is kell tartani.

Köszönjük az interjút!





RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA POZANDR] **Boldog új évet mindenkinek! December közepén megjött a hó, azóta elmúlt a karácsony, és remélem, volt lehetőségetek értékes időt együtt tölteni a családdal, élvezni a feldíszített karácsonyfa szépségét, finomakat enni, örülni az ajándékoknak és persze játszani. Az élet a Gurunál sem állt meg, így az elmúlt egy hónapban ismét belevetettük magunkat a független játékok világába. Az elmúlt év utolsó hónapja elég vegyesfelvágott volt, jobb és rosszabb pillanatokkal, de az ötletekre összességében nem lehet panaszkodni. A gond inkább a megvalósítással volt, de ha egy-két fős csapat próbál meg összerakni egy akció-RPG-t, az már mindenképpen tiszteletre méltó - azonban nem elég a sikerhez. Gyakorlással viszont mindenki jobb lesz, így van ez a játékok esetében is, szóval, ha valami nem megy elsőre, másodjára, akkor menni fog harmadszorra!**

Battle Princess Madelyn

FEJLESZTŐ: CASUAL BIT GAMES INC. - MEGJELENÉS: 2018.12.06. - ÁR: 17 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5500 FORINT.

A Battle Princess Madelyn tavaly év elején került fel a Kickstarterre, hogy ott egyből sikert arasson. A kanadai fejlesztők a figyelem középpontjába kerültek, hiszen a cél egy olyan retró játék elkészítése volt, ami sikerrel idézi meg a Ghost 'n Goblins (1985) által évtizedekkel ezelőtt nyújtott élményt. Másfél év alatt a fejlesztés befejeződött, a játék megjelent, az élmény pedig megismétlődött.

A Battle Princess Madelyn már a legelején megmutatja báját: egy kislány fekszik betegen az ágyában, a tabletjén olvas, amikor feltűnik a nagypapa, hogy elmeséljen a lánynak egy történetet, ami persze nem érdekli a gyermeket. Egyedül akkor kapja fel a fejét, amikor a nagyapja közli, hogy a történet főhősét is Maddynek hívják, akárcsak a lányt. Innen indul a játék, amiben a főszereplő családját egy gonosz varázsló bántja, a kiskutyáját pedig megöli.
A feladat: elpusztítani a gonosz varázsló teremtményeit, átjutni a rengeteg akadályon, végigmenni különböző világokon, teljesíteni az NPC-k által adott missziókat... csak a szokásos, amit egy tinédzserkor elején lévő lánynak kötelessége megtenni. A Battle Princess Madelyn egy 2D-s, oldalnézetes scroller, ami pixelart grafikát, kellemes zenét, pörgős harcokat, erős főellenfeleket és kellemes játékmenetet kínál. Az ellenfelek folyamatosan jönnek, kellően változatosak, így Madelynnek minden ügyességére szüksége van, hogy feladatát elvégezhesse. Mozgó platformok nehezítik a lány dolgát, titkos szobákat lehet felfedezni, a harcok túlélését pedig gyűjthető, változatos fegyverek (kések, kardok, ostor, dárdák stb.) segítik. A grafika kifejezetten szép, mindig van valami érdekesség, amit meg lehet csodálni.
A Battle Princess Madelyn két különböző játékmódban élvezhető, a kampány pedig abból a szempontból is kifejezetten jó, hogy vissza-visszatérhetünk az egyes helyszínekre. Ez nem egy olyan program, amit másfél óra alatt be lehet fejezni, a Casual Bit Games alkotása minden centet megér, ne féljetek kipróbálni, hiszen az oldalnézetes akció-platformerek között is képes különleges szórakozást nyújtani.

85%

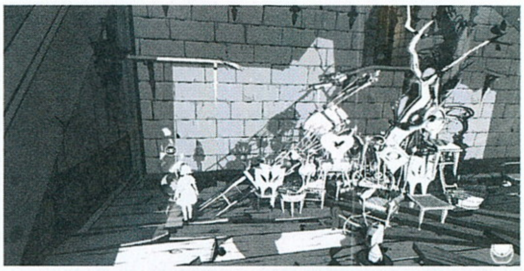
Iris.Fall

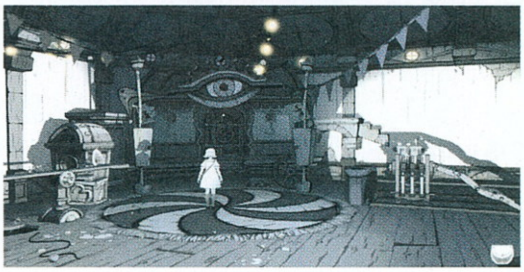
FEJLESZTŐ: NEXT STUDIOS - MEGJELENÉS: 2018.12.07. - ÁR: 12,5 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4000 FORINT.

Az Iris.Fall című játékot a Game Developers Conference-en, majd Kölnben, a tavalyi gamescomon is megmutatták a Next Studios munkatársai, akik december első hetének a végén adták ki a programot. Az Iris.Fall rövid, velős élményt kínál. Egy különleges utazást, a fények és az árnyékok világában, egy kislánnyal a főszerepben. Jól hangzik? Igen, még akkor is, ha az utazásnak vannak jobb és rosszabb pillanatai.

A Next Studios egy kínai csapat, amely saját bevallása szerint szeret kísérletezni a dolgokkal, hogy a játékosok új élményeket tapasztalhassanak meg az alkotásain keresztül. Az Iris.Fall alapötlete nem teljesen új, hiszen már 2010-ben, az A Shadow's Tale című játékban is egy árnyék kapta a főszerepet, a Next Studios alkotása vizuális és zenei megvalósításában mégis képes emlékezetes élményt nyújtani. Az Iris.Fall főszereplője egy éjjel meglát egy macskát, majd követi egy elhagyott épületbe, egy színházba. A macskát követve kell a lánynak szobáról szobára, teremről teremre járnia, miközben meg kell küzdenie a továbbjutást jelentő rejtvényekkel, amik legtöbbször a fényekhez és árnyékokhoz kapcsolódnak. Minden helyszínen lehet olyan könyveket találni, amelyeket aktiválva a főszereplő kislány átléphet az árnyékok világába. El kell érned egy olyan helyet, ahova látszólag nem vezet út? Nosza, játssz az árnyékokkal! Állítsd olyan helyzetbe a szobában lévő tárgyakat, hogy azok hidat képezzenek, így árnyékként végig tudsz sétálni a berendezés által keltett árnyékhídon. Máskor elektromos szekrényekben kell helyreállítani az áramköröket: a rejtvények fokozatosan nehezednek, az inventoryba pedig mindig bekerül az a dolog, amire egy későbbi helyszínen szükségünk lesz. Az Iris.Fall tálalása lenyűgöző, keverednek benne a gótikus és a steampunk elemek, az animációk szépek, a zene kiváló, a helyszínek egyediek, mégis, az immerziót nehezíti, hogy a Next Studios a történetet egyetlen beszélgetés vagy szöveges felirat nélkül meséli el. Az Iris.Fall egyértelműen a képzeletre épít, ezenkívül azonban másba nem igazán lehet belekötni. Egy akcióban kötelező vétel, egyébként pedig ajánlott.

82%

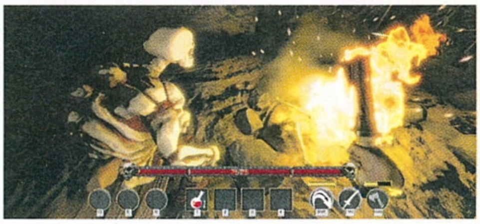




Crimson Keep

FEJLESZTŐ: IAN ATHERTON, BEN-ROG WILHELM – **MEGJELENÉS:** 2018.11.29.
ÁR: 15 EURÓ, NAGYJÁBÓL4800 FORINT.

A Crimson Keep steames adatlapja sokat ígér: érdekes történetet, örökké változó kazamatákat, élvezetes harcokat, érdekes ellenfeleket, akciót és RPG elemeket, szóval mindent, ami egy kellemes henteléshez kell. A tapasztalatot azonban nem lehet lelkesedéssel kiváltani, a fejlesztők pedig minden igyekezetük ellenére sem voltak képesek egy élvezhető játékot összerakni. A Crimson Keepnek még kellett volna egy kis idő, mert most nem kínál jó élményt.



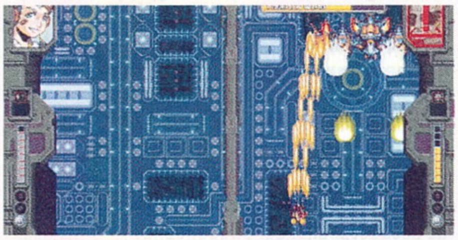
A Crimson Keep egyből a mély vízbe dobja a játékost. Három karakterosztályból lehet választani: a Berserker a közelharcban jeleskedik, a Witch mágiával küzd, a Drifter pedig a mazochistáknak ajánlható, hiszen a leggyengébb karakter a játékban. Az alapokat néhány tábla mondja el, az első folyosón találunk egy almát, majd belebotlunk az első szörnybe, amit még el tudunk intézni, azonban a kazamaták következő szintjére jutva, találkozva az ellenfelek első nagyobb csoportjával máris meghalunk, mert a harc nem jó és nem is élvezetes. Igen, főleg ezen csúszik el a Crimson Keep: nincs kiegyensúlyozva, a képességek nem működnek megfelelően, így a halállal azonnal visszakerülünk a játék elejére. Ez a halál azonban nem szórakoztató, sokkal inkább idegesítő. Az ellenfelek változatosságára nem lehet panasz, van itt minden, a fej nélküli zombiktól kezdve a törpéken keresztül a sokkal nagyobb szörnyekig. Azonban nemcsak a monstrumokkal kell megküzdeni, de az éhséggel is. Kérdés, hogy miért? Az akció-RPG nem pont az a műfaj, ami igényelné ezt a játékmechanikai elemet. A szörnyek néha dobnak egy-egy almát, egy szelet kenyeret, de ez közel sem elég ahhoz, hogy a labirintus mélyebb részére jussunk. És bár a szintek nem hatalmasak, mégis el lehet tévedni a folyosókon: nincs térkép, vagy bármi más, ami segítené a tájékozódást. A tálalás sem nyújt semmi extrát, olyan, mintha egy 2000-es évek elején készült játék lenne a Crimson Keep. Éppen ezért ár-érték arányban a két fejlesztő nem alkotott maradandó címet, ezért az összegért lehet sokkal jobb játékokat is találni a Steamen. Ha mégis kíváncsiak vagytok rá, várjatok ez első nagyobb leárazásig, de valószínűleg akkor is a refund mellett fogtok dönteni.

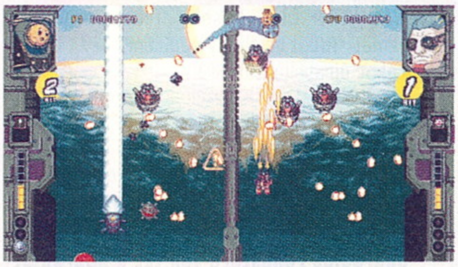
55%

Rival Megagun

FEJLESZTŐ: SPACEWAVE SOFTWARE – **MEGJELENÉS:** 2018.11.29.
ÁR: 12,5 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4000 FORINT.

A shoot 'em upok világában nehéz újat mutatni. A bullet hell játékoknak megvannak a maguk szabályai, azonban a Spacewave Software képes volt ezeken csavarni egyet, úgy, hogy a lényeg sem veszett el. Érdekes történet, többfajta játékmód, több játszható karakter, ezt kínálja a Rival Megagun, aminek nevében benne van a lényege. Készüljetek fel a harcra, mert a küzdelem nem lesz egyszerű!





A Rival Megagun sci-fi játékhoz illően egy idegen invázióval kezdi meg a történetét. A 2000-es évek elején egy űrből érkezett faj támadta meg a Földet, aminek erői természetesen ellentámadást indítottak. Ez a csata azonban nem zárult sikerrel. Húsz évvel később viszont elindult egy intergalaktikus játék, egy televíziós show, a Rival Megagun, amelynek célja szórakoztatni a nézőket, emellett pedig legyőzni az idegeneket. A Spacewave alkotása így többszereplős harcokat kínál, amit lehet az arcade (történet), online vagy versus módban játszani. A csavar az, hogy a küzdelmekben mindig két szereplő vesz részt, az AI által vezérelt pilótát vagy éppen a barátunkat kell legyőzni ahhoz, hogy a történet következő szintjére jussunk. Így mindig megvan a kihívás, kell az ügyesség, hiszen a felülnézetes játékban a támadások sikeres összefűzésére van szükség, hogy felülkerekedjünk ellenfeleinken. Minden hajó egyedi tulajdonságokkal rendelkezik, sikeres lövések esetén a lánc összeáll, a hajónkat átváltoztathatjuk hatalmas, pusztító járművé, de ha célpontot vesztünk, a feltöltés kezdődik elölről, ami egyenlő a halállal. Ez még alacsonyabb nehézségi fokozaton is megtörténhet, mert az ellenfelek általában nem hibáznak. A grafika egyébként kifejezetten tetszetős, pixel art stílusú, a zene is tökéletesen passzol ehhez, a karakterek között pedig ugyanúgy megtalálható a videojátékokon felnőtt fiatal, mint a nyugalmazott antihős. A Rival Megagunban a halált néha nem lehet igazságosnak érezni, ennek ellenére ez egy szórakoztató program, amit egyedül és barátokkal is lehet élvezni, csak legyetek elég ügyesek, hogy elkerüljétek az ellenfelek lövedékeit!

80%

Indie csemege

Treasure Hunter Simulator

FEJLESZTŐ: DRAGO ENTERTAINMENT
MEGJELENÉS: 2018.12.06.
ÁR: 14 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4500 FORINT.

Mindig kincsekre akartál vadászni, de nem tudtad megtenni? Akkor a Drago Entertainment alkotása a te játékod! A Treasure Hunter Simulatorban ugyanis a világ minden táján kutathatsz a földbe eltemetett régi dolgok iránt, ami elvileg jó móka lenne, de sajnos a program játékmenete túlságosan egyszerű. Sétálsz, néha előveszed a fémdetektort, ha elkezd pittyegni, követed az irányt, majd kiásod és azonosítod a kincset. Ennyi. Nincs semmi, ami színesítené a játékot, igaz, van több játékmód, és el lehet vállalni munkákat is. A grafika szép, de néha borzalmas textúrákba lehet belefutni, viszont egy második végigjátszásra már nincs lehetőség. Az ár-érték arány nem a legjobb, de a vétellel sem veszítetek, mert visszakérhetitek az árát, ha nem tetszik a kincskeresés.

70%

Bad Dream: Fever

FEJLESZTŐ: DESERT FOX
MEGJELENÉS: 2018.11.15.
ÁR: 10 EURÓ, NAGYJÁBÓL 3200 FORINT.

A tavaly megjelent Bad Dream: Coma a játékosok között kritikailag sikeres, anyagi szempontból viszont bukás lett. A kudarc azonban nem törte meg a Desert Fox tagjait, és elkészítették a Fever alcímet viselő epizódot, amelyben egy várost megfertőz a tinta, a következmény pedig pusztulás és hallottak tömegei. A cél adott: ki kell deríteni, hogy mi okozta a járványt, és meg kell állítani. A Fever egy kalandjáték, annak minden szabályával, rajzolt grafikával, ami kifejezetten stílusos megjelenést kölcsönöz a programnak. A hangulata kellemes, de előfordul, hogy nem tudjuk, mi a következő lépés. Lesz még Bad Dream-játék, de addig is, nézzétek meg ezt a párórás kalandot, a 10 eurós árért egy érdekes történettel rendelkező játékot kaphattok.

68%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

FAR CRY 5

➲ Sziasztok!
Van egy ilyen (fene tudja 2., vagy 3. már) meneküléses küldetés, pisztoly az asztalon, két ipse meg ott előtted, aztán rohadt kevés idő a számlálón, és csessze meg vagy tízszer nekifutottam már, de mindig meghalok. Hogy a nyavalyás életbe lehet ezt megcsinálni? Mindig kifutok az időből...
Üdv,
➲ **MR**

Azt gondolom, észrevetted, hogy a lelőtt tagokért plusz idő jár, nos, a fejlövésekért még több, és úgy sejtem, hogy már az útvonalat is volt alkalmad kiismerni (bocs a gonoszkodásért), tehát igazából két fontos dolgot kéne megértened. Az első, hogy nem muszáj mindenkit kinyírni (ha több időbe telik valakit levadászni, mint az érte járó 4-6 sec, akkor ne foglalkozz vele), simán csak rohanj, a másik fontos dolog, hogy lehetőleg fejlövéseket kéne leadni.

S.T.A.L.K.E.R.: COP

➲ Sziasztok!
A Call of Pripyatot gyepálom már egy ideje, és letöltöttem a Dacolva a halállal című modot, nagyon tetszik, de most megakadtam egy picurkát. A főszálon nem tudok továbbjutni, beszéltem mindenkivel, többször is, bejártam már mindent, de semmi előrelépés...
Más. Régebben letöltöttem az SGM 2.2 modot, fel is telepítettem, és úgy tűnt, hogy működik, mármint a játék elindul, megy, viszont a beállításokra lépve rögtön lefagyott, úgyhogy hagytam a fenébe. De azért érdekelne, hogy mi lehetett a baja? A válaszokat előre is köszi!

Jó munkát és Kellemes ünnepeket!
Üdv,
➲ **OSZI**

No, nézzük. Az SGM-nél annyi a titok, hogy a játék beállításaihoz csak az alapverzióban férsz hozzá, szóval keresd meg a STALKER telepítési könyvtárát, nevezd át a gamedata elnevezésű könyvtárat, és így indítsd a játékot – állítsd be, amit kell, aztán gamedata mappát visszacsinálni, és mehet a mod.

A Dacolva a halállal cuccnál egy fórumon találtam a következő, igen terjedelmes leírást Sasa59-től, aki egyébként a fordítást készítette a modhoz (a szöveget nem szerkesztettük):

„A fő sztorihoz az kell, hogy a Szkadovszkon az ott élők bizalommal legyenek irányodban (ezt el is mondják az elején). Ehhez teljesíteni kell néhány feladatot. Amiket szinte biztos: Bagolynak el kell hozni valamit a Szennyvíztisztítóból, mert kíváncsi arra, kik azok, akik oda bevackolódtak.

Kardánt egy katonai szállítmány érdekli. Ez egy ládában van a leégett tanya alatti barlangban, egy halott meg egy irányító társaságában. A halottnál talált cuccot (talán egy PDA) vagy elviszed a másik halyóra a Szolgálat főnökének (a halott egy szolgálatos felderítő), vagy elviszed a Szabadság főnökének a erdészeti telepre.

A ládának két kulcsa van, ezeket a Megvilágosultaktól felvehető adatgyűjtés során lehet összeszedni. Az egyik a hídon rekedt konvoj egyik ládájában van, a másikat a lezuhant helikopter körül heverő egyik katonánál találod meg.

A navigátor két relikviát kér, ezeket hol sikerül összeszednem, hol nem, így ez valószínűleg nem fontos a továbblépéshez még ekkor.

Fáraónak segítened kell, hogy megkeressétek az eltűnt csapat nyomát és feltölteni a három hátitatyót a megfelelő helyen.

Szakáll megkér, hogy nézz szét és gyűjts be valamiket a kapcsolószekrényekből. Az egyik a benzinkúton, a másik a rakétabázison, a harmadik a vaserdő anomáliánál a laborba vezető lejárat mellett van Eközben veszel egy rádiódadást, amit ha követsz, találsz egy halottat, nála valamit. Erről is beszélhetsz Szakállal, amikor visszamész.

Fürgének vissza kell szerezned egy tolvaj szállítótól egy fegyvert. Fürgével melóról csak meghatározott időben (este, éjszaka) lehet beszélni, a feladat leadása éjfél és hajnal kettő között szokott sikerülni, máskor csak üzletelni akar. Ezen szokott elakadni a dolog, mert nélküle nem megy tovább a buli, ő viszont csak a megfelelő időpontokban hajlandó feladatról beszélni ebben a szakaszban. Amíg ezek nincsenek meg, Fáraó nem mond semmi érdemlegeset."

Ps.
Megismételném azt a megjegyzést, hogy Fürgével mindenképp ÉJSZAKA kell beszélni, mert ott akadnak el a legtöbben, hogy nappal próbálkoznak.

GTA V

➲ Hali Tika!
A barátomnak a GTA 5 nem indul, ezzel az üzenettel áll meg: „Dependency MFREADWRITE.DLL is missing. Please reinstall the game." Tudsz valahogy segíteni?
(a játékot újratelepítettük)

Előre is köszi:
➲ **FRIEDRICH VON LOLI**

A Rockstar support szerint ott a probléma, hogy a haverodnak N-es végű operációs rendszere van (Ez a gép/Sajátgép ikonon nyomtok egy jobb egérgombot, Tulajdonságok, és ott látható az op. rendszer típusa). Az N-es Windowsokból pedig hiányozik a média pakk (pl. beépített médialejátszó), ami bizonyos játékoknál meg alapból kéne, úgyhogy ezt kell most külön letölteni (pótolni) a

Microsoft oldaláról. Windows 10 esetén innen: https://tinyurl.com/y9dd2tdo (egyéb op. rendszereknél, pl. Win7 esetén, meg rágugliztok, hogy „windows 7 n media feature pack", és az első microsoftos, magyar nyelvű találatról tölthető az adott verzió).

COMPANY OF HEROES

➲ Szia Tika!
Nemrég kaptam egy Company of Heroes-t apumtól. Feltelepítettem, és amikor el szeretném indítani, akkor az alábbi hibaüzenet fogad: Not enough virtual memory to run the game. Your system total paging files must be at least 768MB. Please consult the manual that came with your OS. Mit lehetne tenni ez ügyben?

Üdv:
➲ DOMINIK

Először is hadd mondjam el, hogy remek ízlése van apudnak, mert a Company of Heroes régi, nagy kedvenc nálam is. Ami a hibaüzenetet illeti, az nem tűnik komoly problémának, azt jelzi, hogy nincs elég virtuális memória (vagy a lapozófájl lett kikapcsolva, vagy nincs elég hely a merevlemezen, esetleg rosszul lett beállítva a méret). Kezdd úgy, hogy az Asztalon az Ez a gép/Sajátgép ikonon nyomsz egy jobb egérgombot, Tulajdonságok, aztán a baloldalon a Speciális rendszerbeállításokra kattints. Menj a Speciális fülön a Teljesítmény rovatban a Beállításokra, majd itt megint lesz egy Speciális fül, Virtuális memória rész, és katt a Módosításra. Célszerű a lapozófájlt a C meghajtón hagyni, és vagy automatikus beállításra tenni, kvázi, hogy a rendszer kezelje (de akkor 3-4GB szabad hely mindig legyen a C-n), vagy Egyéni méretben legalább 1000-4000MB-ra belőni – ÉS ne felejtsd el, hogy az itt elvégzett módosítások csak akkor maradnak meg, ha az ablak közepe táján, a Beállítás gombra böksz (a lap alján lévő OK nem elég).

MESTERMC

➲ Szia!
Az adott játékkal régóta játszok (kb. 8 hónapja). De most mindig azt csinálja, hogy ha be akarok lépni, akkor ez a felirat jön elő: Cannot find the application! Located C:/MesterMCKliens/MesterMCX86.exe! Please run as administrator or reinstall the application. Már egyszer újratelepítettem, sikerült, és amikor újra játszani akartam ugyanezt hozta ki. Vajon mi lehet a probléma forrása?
Válaszodat előre is köszönöm!

A felirat szerint a rendszergazdaként való indítás (játék ikonján jobb egérgombot nyomva hozható elő a Futtatás rendszergazdaként funkció) lenne a megváltás, de gyanús, hogy a megnevezett fájl inkább azért tűnik el a rendszerből, mert a vírusirtó karanténba teszi. Az ESET, Avast esetében a játék gazdái is írták, hogy előfordulhat hasonló eset, ilyenkor vagy át kell túrni a vírusirtót, és levenni a tiltólistáról a fájlt, vagy egy próba erejéig kikapcsolni a védelmet (a játéknak ebben az esetben teljes reinstall kell).

Ps.
A C:\MesterMCkliens\ könyvtárba nézz be, mert ha csak az x86 végű exe tűnt el, a MesterMCX64.exe-vel is beröffenthető elvileg.

COD: BLACK OPS 4

➲ Szia Tika!
Megvettem a fent említett játékot, de sajnos a grafika nagyon fura, homályos karakterek, nem „éles" a táj. Küldök egy képet, hogy lásd, miről beszélek. A legújabb AMD driver van fent, és természetesen a minimum gépigény is megvan.
A gépem:
i5 3450
R9 280x
8GB RAM
Szerinted mi lehet a gond?
Ha a VGA nem elég, akkor szerinted egy RX 580 VGA-val, mennyire menne jobban, már csak a 4GB VRAM miatt is (Full HD-s monitorom van)?
Üdv,
➲ JENŐ

A https://tinyurl.com/y7p8xm3w videó elején látható grafikai beállításokat kövesd le, és ami szerintem kiemelendő, hogy a Render resolution ne legyen túl magas érték (=<100) – szerintem épp ez okozza a „gumiszerű" karaktermegjelenítést, emellett a Details and Textures rész Mediumon futhat (AA-t érdemes még visszább venni). Így már bőven élvezhető szintet kéne kapnod, de egy jobb VGA tényleg hozhatna komolyabb javulást, sőt full HD-ban már egy GeForce GTX 1050ti is sokat dobna. Növekvő sorrendben így néz ki a középkategória – GTX 1050Ti/RX570/RX580/GTX 1060, szóval, amiből majd jó ár/érték arányon tudsz épp megcsípni egy darabot, szerintem abból válassz! Adok egy kis olvasnivalót is az erősorrendről: https://tinyurl.com/yajcnlrh

SZEMCSÉSEDÉS

➲ Szia!
A problémám az utóbbi időben kezdődött, ezért is kérem a segítségedet. Nemrégiben elkezdtem játszani az Outlast 2 című PC játékot. Akárhogyan állítom a grafikát, az élsimítást, nem akar tökéletes lenni. Na most, nemrégiben olvastam, hogy úgy hiszem (egy lengyel) segédprogram látványt módosít a grafikai megjelenítésen. Az lenne a kérdésem, hogy egy ilyen segédprogram, ami valamilyen úton módon felkerülhetett a gépre, okozhat e ilyen szemcsésedést a grafikában?
Nem e esetleg a horror élményt akarhatja „javítani", mint ködösítést a grafikában. Megmondom őszintén, engem nagyon zavar és lehangolja a játékkedvemet. Az Outlast első részében is ez volt a probléma, illetve a DLC-jében is. Ugyanakkor próbaképpen feltelepítettem a The Dark Occult játékot is. És az is azt a szemcsés grafikát mutatta. Előtte a The Vanishing of Ethan Carter-t használtam, ami tökéletesen tiszta grafikai élményt nyújtott. Nem tudom, ki hogy van vele, de én szeretem a tiszta élsimított látványos grafikát, amiben csak esetleg a távoli dolgok homályosak (amennyire kell).
A segítségedet előre is köszönöm!
➲ M. JÁNOS

Az Outlast 1-2 részében legtöbbször a főhős kézikameráján keresztül látjuk a cselekményt, ráadásul sötét van, és ugye, egy normál kamera képe éjszaka szemcsésedik, úgyhogy szerintem ez direkt ilyen (feature), viszont ahol nem a kamerán keresztül bámészkodunk, ott pengeéles képnek kéne lennie (már ha a hozzávaló bivalyerős hardver megvan). Az említett lengyel segédprogramról nem hallottam, de ez is okozhatott anomáliákat. Persze csak egyféle úton-módon kerülhetett fel, ha feltelepítetted, és ha történt ilyen, akkor sürgősen le kéne pattintani azt a cuccot a rendszerről, aztán a VGA drivert is. A VGA drivert ne a szokásos módon frissítsd, hanem lehetőleg ezt használva – https://tinyurl.com/zaf4h2r – Clean and restart módban kapd le a régit, és utána lehet az új drivert felhúzni!

SONY MDR RF895 RK

➲ Üdvözletem!
Sajnos elég kevés reménnyel írok, mert eddigi kutatásaim (YouTube, Google, Sony Support) alapján elég rosszak a kilátásaim. A kérdés az lenne, hogy a fent említett fejest (vezeték nélküli, rádiófrekvencia alapú) lehetne-e bármi módon úgy használni, hogy nem vagyok konnektorhoz kötve? Ez ugye arra vonatkozik, hogy kaphatja-e a jelet telefonról/egyéb mobil eszközről (Sony support szerint csak az állványt veszi), mondjuk valami plusz gadget (jelátalakító?) segítségével?
Mindenféle segítséget előre is köszi, és bocsi a kusza levélért!

Gyanítom, hogy nem létezik ilyen, méghozzá az általad is említett okból, nevezetesen, hogy rádiófrekvenciás elven működik. A Sony nem véletlenül készít külön RF és Bluetooth vonalat a füleseiből, hisz mindkettő más környezetbe és felhasználási célra van szánva. Digitális jelátalakítók (pl. a tévé optikai kimenetéhez) készültek ehhez a típushoz is, ugyanakkor a mobileszközökhöz ilyen célú bővítés szerintem fel sem merült. Mert miért hordanál egy plusz dobozt, amikor a BT fejhallgatókkal Dunát lehet rekeszteni? Egyébként ez egy tipikusan otthoni környezetbe szánt zárt füles zenehallgatásra, tévénézésre, nem is igazán jut eszembe olyan lokáció, ahol a viselése tényleg indokolt volna (utcán? – túl nagy..., autóban? – kizárja a környezeti zajokat, ha elveszik a hátsó kerék, észre sem veszed).

MÉLYNYOMÓ A FÜLEDEN

RAZER

NARI ULTIMATE

[ÍRTA BÖJTI] Csak néhány hónapja, hogy a Kraken új változata a szerkesztőségben járt, hogy állandó társammá váljon, erre itt a gyártó legújabb headset-családja, a Nari, amelyből az Ultimate első látásra és hallásra szerelem, főleg, hogy amikor a fejemre vettem, abba szó szerint beleremegtem. De még az ágy is.

Miközben októberben a Kraken legutolsó, THX-es verzióját teszteltem (2018/11-es Guru), a Razer éppen bemutatta legújabb fejlesztését, a Nari névre hallgató, egyből három különböző verzióban megjelenő headset brandet, amely a német Lofelt segítségével és szakértelmével készülhetett el, elviekben a lehető legtöbbet nyújtva a gamer kategória még éppen megfizethető szegmenseiben. A többes szám nem véletlen, elvégre a már említett változatok egy-egy kisebb-nagyobb összetevő elhagyásával több minőségi osztályt is megcéloznak. Nálunk a legteljesebb Ultimate járt, avagy a 200 dolláros, itthon 57 és 66 000 forint között mozgó készülék.

ÖSSZEKÖTVE – ELERESZTVE

A csomagolás semmi extra, a megszokott, egyszerűen dizájnolt, de mindenképpen mutatós zöld/fekete dobozon belülre szinte semmi felesleges összetevő nem került. Van egy kis füzet a leírással, egy már jól ismert beköszönő levél a gyártótól, egy USB és egy jack kábel, továbbá maga a füles. Utóbbit jó kézbe venni, ezúttal nem méregzöld az egész (Khm, Kraken!), hanem egy fekete, mutatós kiegészítőről van szó, amelynél a hideg fém és lényegében az anyagpaletta minden képviselője (így még a bőr is) keveredik egy igényes szerkezet képében. A párnák mögé ezúttal is hűtőgél került a memóriaszivacsos megoldás mellett, szóval idővel mindenképpen igazodik hozzánk a headset, sőt a szemüvegeseknek sincs mitől félniük.

Ha a Narit kézbe véve forgatjuk kicsit a drágát, akkor egyértelművé válik, hogy a könnyű kezelés és az egyszerűség volt a kényelem mellett a másik fontos szempont. A letisztult keret mellőzi a csicsát, így a test sincs túlbonyolítva, mindösszesen néhány gomb, csúszka került a párnák alá, hogy a lehető legkönnyebb legyen vezérelni a fülest. A hangerő-szabályzón kívül van egy ki-bekapcsoló, egy kis led, ami a töltöttséget jelzi, egy némító és egy balanszcsúszka a mikrofonhoz és a chathez/hanghoz, továbbá egy mini USB aljzatot láthatunk, ahova értelemszerűen a kábel csatlakoztatható. Az Ultimate mikrofonját teljesen elrejti a géptest, amiből bármikor könnyen kihúzhatjuk, innentől pedig némítani kell, ha mégsem akarunk beszélgetésbe elegyedni. Ami elsőre fejtörést okozott, az a gépkönyvbe tekintve az USB vezeték nélküli vevőegység, amiről van leírás, de a dobozban hiába is keressük – ez ugyanis szintén a testben kapott helyet. Van egy vastagabb, gombszerű képződmény, nos, ezt benyomva kipattan a vevőegység, így mindig kéznél van, bármikor válthatunk a vezetékes és vezeték nélküli mód között: ha éppen merülőben van az aksi, már dobhatjuk is használat közbeni töltésre, addig pedig a vevőegység is mehet vissza a helyére. Praktikus megoldás, annyi szent.

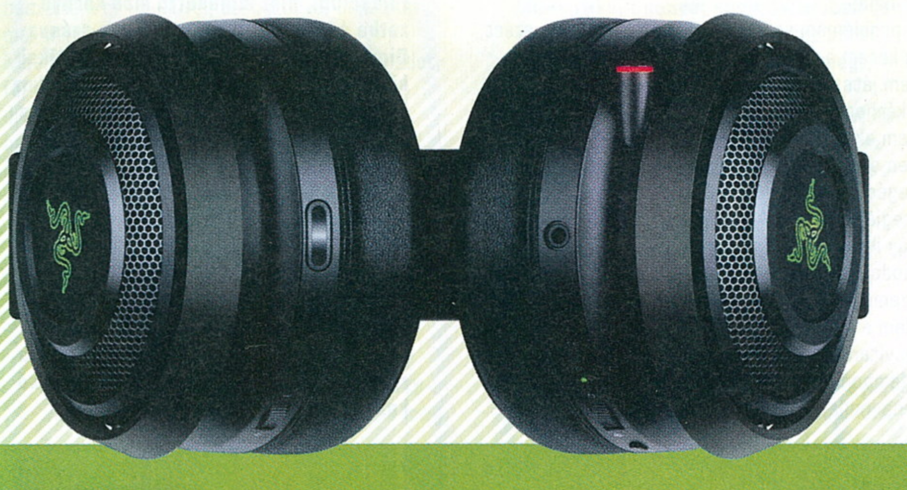
Mivel van jack kábel, a fejhallgató akár útközben, mobillal is használható, mivel pedig mutatós, a furcsálló tekintetektől sem kell tartanunk, kizárólag attól, hogy valakinek megtetszik, aztán lerántja a kobakról. De nem is az utcai használat a legjobb a mobilitás terén. A THX térhangzás itt is jelen van, ezt csak a PC támogatja, sőt utóbbi az, amin a megszokott keretprogrammal minden beállítást elvégezhetünk. A füles oldalán lévő Chroma RGB világítást variálhatjuk, ki- és bekapcsolhatjuk a csak az Ultimate verzióban lévő HyperSense-t, beállíthatjuk a számunkra megfelelő hanghatásokat. De! Ha úgy gondoljuk, akkor az USB vevőegységet a PS4-be dugva már konzollal is használhatjuk a szerkezetet, nem kell egy másodperces kalibrálás sem, pöccre működik a headset, ráadásul a beállítások és a THX kivételével mindent ugyanúgy tud. Bár ez is megtévesztő, mert hivatalosan a THX térhangzás ilyenkor nem érvényesül, mégis, jobb hanghatást még nem hallottam PS4-es headsettel.

EGY FÜLES, AMINÉL A NIGHTWISH GHOST LOVE SCORE KONCERTFELVÉTELÉT HALLGATVA OTT ÉRZED MAJD MAGAD A HELYSZÍNEN, A KÖZÖNSÉG SORAI KÖZÖTT.

AMIBE BELEREMEG A FEJED

De akkor térjünk csak vissza... mi is az a HyperSense, ami csak az Ultimate-nél érhető tetten? Nos, ez az a hatás, amiben a Lofelt segédkezett, és aminek hála olyan érzés használni a Narit, mintha egy mélynyomó lenne az ember fején. Értsd: a mélyebb hangok mellé kapott haptikus visszajelzések miatt szó szerint veheted az előbb írtakat. Konkrétan első alkalommal letettem magam mellé a kiegészítőt az ágyra, erre még én is éreztem a rezgést, amit produkált, pedig jó egy méterrel arrébb ücsörögtem. A 107 dB érzékenységű hangszórók így aztán tényleg bámulatosan szólnak, mindezt vezeték nélkül 8 óráig élvezhetjük, de ha valamiért nincs szükségünk mélynyomóra, a Sense-t kikapcsolva 24 óráig is elég az üzemidő. A sima Nari csak utóbbit nem tudja, a legalapabb Essential pedig mellőzi az RGB világítást, a vezetékes módot, az elrejthető mikrofont (sima van hozzá), sőt a hűtőgélt is, ellenben a THX megmarad, mindezért pedig az Ultimate árának felét kell kifizetni.

Mindez szép és nemcsak jó, de nagyon jó. De tényleg. Egy Battlefront és egy Red Dead iszonyatosan jól szól, de a BO4 is letépi a fejed, emellett zenéknél is sok mindent próbáltam, de kevés dologba tudtam belekötni. Pedig szólt Prodigy, Members of Mayday: Sonic Empire, Korn, Dalriada is... egyébként az Amaranthe: Maximize vitte a prímet, annál borzongatóan a helyén volt minden egyes hang. Annyi csak a problémám, hogy az ár már a felsőkategória felé kaparászik, ehhez képest viszont szimplán nagyon jó, emellett a HyperSense-nek nem ártana valami fizikai ki-be kapcsoló, esetleg egy erősségállító csúszka, mert néha sok a jóból. Amúgy imádom a basszust, számomra talán az a legfontosabb, így élveztem a hallójárataimba költöző mélynyomót. A Nari egy nagyszerű barátság kezdete a gamer kategóriában, kevés dologba tudok belekötni, szóval, ha nem az olcsó szegmensben keresel hosszú távú kapcsolatot, bátran tudom ajánlani, akár PS4-re vagy univerzális használatra is.



MOZITEREM A FÜLEDEN

Trust GXT 435 IRONN

[ÍRTA DREAMER] **Nem is olyan rég volt, hogy utoljára Trust termékkel foglalkoztunk. Akkor egy megfizethető árú mechanikus billentyűzetet, a CADA-t teszteltük, most pedig egy szintén hasonló árkategóriájú fejhallgató, az Ironn jutott el a szerkesztőségünkbe.**

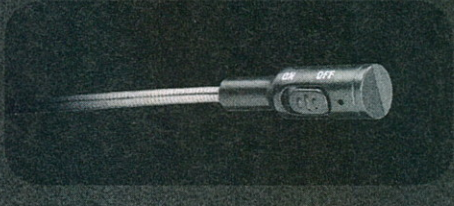
Azt mondjuk, „olcsó", de a 25 ezer forintos átlagár elolvasása után nem biztos, hogy a többség a büdzsé kategóriára fog asszociálni. Normális esetben az átlagos gaming headsetek egy Szent Istvánnal könnyebb árcédulával vannak felcímkézve, amitől azonban az Ironn kiemelkedő lesz a játékosoknak szánt fejhallgatók közül, az két számmal leírható: 7.1. Persze a fejünkre szerelt térhatásban semmi újkeletű nincs, végtére is számos gyártó – mint például a Razer vagy a HyperX – rendszeresen dob a piacra olyan audió eszközöket, amiknek szerves részét képezi a 7.1-es hangzás, ám azok általában a 30 ezres vagy még magasabb küszöböt verdesik. A Trust velük szeretné felvenni a versenyt.

IPARI KIALAKÍTÁS, MODERN SZEMPONTOK

Anyagát tekintve minőségi termékkel lesz dolgunk, az Ironn váza fémből készült, csupán a mikrofon fedője és a füleket takaró kagylók külseje van műanyagból. Ugyanitt beépített LED világítást is találunk, aminek nagy hátránya, hogy nem lehet kikapcsolni, és nem állítható sem a színe, sem a fény erőssége. Aki attól tart, hogy a fehéren izzó LED-ek hamar lemerítik majd a fejhallgatót, azoknak eláruljuk, hogy az Ironn egy vezetékes darab, ami mindösszesen egyetlen USB csatlakozót igényel a gondtalan működéshez. A vezeték pontosan két méter hosszú, és fonott borítás védi a külső sérülésektől. A kényelmet tovább fokozza a kagylók szintetikus bőrrel fedett szivacsos borítása és a fejünk formájához azonnal igazodó fejpánt. Utóbbi automatikusan szabályozza a magasságát, amihez fém huzalokat használnak.

BARKÁCSOLÁS

Ha már úgyis a külsőt pedzegetjük, itt szembesültünk az első igen nagy kialakítási hibával.



Habár az Ironn mikrofonja hangminőségileg csaknem kifogástalan teljesítményt nyújt, elhelyezését tekintve hagy némi kívánnivalót maga után. A mikrofon szára kézzel állítható, azonban nem illeszkedik a fülhallgató kagylóinak idomaihoz.

Ha fel szeretnénk hajtani, hogy eltüntethessük az arcunkból, akkor a vezeték flexibilitására kell hagyatkoznunk, és kifejezetten zavaró a perifériánkból látni, ahogy a kurta kis fémszáron megcsillan a fény. A másik, szintén a mikrofont érintő probléma a némító gomb, ami a zajszűrő szivacs alatt, közvetlenül a szenzor mellett kapott helyet. Ezzel a megoldással sehogy sem járunk jól, hiszen ha beszélgetés közben szeretnénk elcsendesíteni a mikrofont, akkor egyrészről búcsút kell mondanunk a szivacsnak, másrészről a csend előtt garantáltan recsegést és ropogást fognak hallani a vonal túlsó felén lévők, amíg mi az ujjainkkal a gomb után kutakodunk. Végezetül pedig csiptető sem került az Ironnra, ezért a hangerőszabályzó a bal kagylón kapott helyet.

IJESZTŐ LEHET ENNYI FÉMET LÁTNI EGY FEJHALLGATÓN, DE A GXT 435 IRONN EGYÁLTALÁN NEM NEHÉZ, BORZASZTÓ KÉNYELMES, ÉS NEM IS ROZSDÁSODIK.

NÉZZÜNK A BELSEJÉBE

Az Ironn legnagyobb csáberejét a 7.1-es hangzás adja. Jelentjük, hogy ez a funkció remekül szuperál, FPS játékokban többszörösére javítja térérzékelést, viszont filmnézés és zenehallgatás közben nem ad sok pluszt az élményhez. A 105 dB-es érzékeléshez 20 és 20000 Hz közti frekvenciaválasz társul, ellenben a basszus közel sem elég mély ahhoz, hogy igazán magával ragadjon. Az illesztőprogram viszont számos opcióval kecsegtet, amiket sikerült jó mélyre elásni. A választható környezeti effektusoktól kezdve a mintavételi rátán át a fejhallgató belsejében található speakerek hangerejéig minden külön-külön kalibrálható, plusz még számos más kisebb funkciót is kínál a szoftver. Például a mikrofon hangerejét is magunk állíthatjuk be, és kedvünk szerint két kattintással adhatunk rá erősítést.

Az Ironn a kivitelezését tekintve hagy némi kívánnivalót maga után, azonban a pozitívumok könnyűszerrel ellensúlyozzák a negatívumokat. Arról nem is szólva, hogy habár a gyártók elsősorban PC és notebook használóknak ajánlják a terméket, konzolok mellé is ideális választás (feltéve persze, hogy a masina elérhető közelségben van).

A KÖZÉPMEZŐNY KELLŐS KÖZEPE

Lenovo IDEAPAD 330S

[ÍRTA BODAK]

A Lenovo Ideapad 330s első pillantásra nem tűnt kiemelkedőnek, de még másodikra sem, és ez egészen a teszt végéig nem változott meg. Ettől függetlenül egy szolid, minőségi termékről van szó, mely igazán jó választás lehet, ha egy megfizethető munkaeszközt keresünk.

Egy egész sor változata létezik az Ideapad 330s-nek, ezek közül nálunk az Intel 7020U – Radeon 540 (2GB) szerelt verzió (81F500GRHV) járt, melyhez már 150 ezer forinttól hozzá lehet jutni. De létezik jóval erősebb és modernebb processzorral szerelt változata is (i7-8550U, 260 ezer forint), melyhez már egy fokkal nagyobb memóriával ellátott GPU jár (Radeon 540, 4GB), de még a kijelzőt is lecserélték IPS panelre. Ezzel a szórással a Lenovo egész széles skáláját igyekszik lefedni a laptopok piacának, az alsó-közép kategóriától egészen a felső-középig, egyetlen modellbe sűrítve. Nálunk az egyik olcsóbb darab járt, de ettől függetlenül le lehet vonni következtetéseket arra vonatkozóan, hogy a többi, erősebb belsővel szerelt testvérének hol lehetnek a gyenge pontjai.

TÁRULJ SZEZÁM!

A Lenovo Ideapad 330s nem egy feltűnő darab, egységes szürke burkolatát csak a szélén díszíti a gyártó logója, egyedül talán az oldalról nézve paralelogrammához közelítő körvonala az, ami különleges. A különböző csatlakozási lehetőségek is gyakorlatilag csak a kötelező minimumot hozzák, semmi többet nem akartak vagy tudtak belezsúfolni. Az anyaghasználat kategóriájához mérten egész jó, bár a műanyag borításra itt-ott ráfért volna még egy kis merevítés, különösen igaz ez a kijelzőre, melynek hátlapja könnyedén meghajlik. Persze ezt aligha fogjuk tekergetni, és szerencsére a lényeg, avagy a csuklótámasz kellően stabil. Az összesen két darab USB 3.0 Type-A kivezetés (egy a jobb, egy a bal oldalt) bizony elég karcsú, kárpótlásul csak egyetlen USB Type-C jár, melyet azonban töltésre nem használhatunk, arra külön dedikált bemenet van. Ahogyan a manapság egyébként egyre több modell esetében kihagyott UTP csatlakozás is fájó pont. A sztenderd jack audio ki- és bemenet azonban nem maradhatott ki, ahogyan az SD-kártyaolvasó és a HDMI kivezetés sem.

A már említett paralelogrammaszerű profilnak köszönhetően akár fél kézzel is könnyedén nyitható a képernyő. A keskeny kávát és vékony dizájnt hirdető matrica természetesen csak a kijelzőről mesél, mely valóban már-már ultrabook vékonyságot ér el. A gép testéről ez már kevésbé mondható el: a maga 19,4 mm-es vastagságával és 1,87 kg összsúlyával azért nem tartozik a különösebben soványka darabok közé. A kijelzőt felnyitva még több szürkét kapunk, és egy jól összezsúfolt, háttérvilágítást nélkülöző billentyűzetet, melynek alján, a középvonalhoz képest kissé balra eltolva ott a tapipad is, mely (minő meglepetés) szintén szürke. Elhelyezése nem a legjobb, látszik, hogy a szóköz közepéhez igazították bárminemű ergonómiai szempontok figyelembe vétele nélkül. Ami még nem is lenne akkora baj, ha egy milliméterrel mélyebbre süllyesztették volna. Így azonban gépelés közben lépten-nyomon beleér az ember ujja, ami jobb esetben csak nem szándékos kurzormozgásokhoz, rosszabb esetben kattintásokhoz vezet.

AZ IDEAPAD TÉNYLEG A SZÜKSÉGES ÉS ELVÁRT MINIMUMOT HOZZA, SEMMI MÁST, DE MUNKAGÉPKÉNT ÉS RÉGEBBI JÁTÉKOKHOZ ÍGY IS AJÁNLHATÓ DARAB.

Ez elsősorban akkor feltűnő, ha nem az ölünkben, hanem asztalon, vagy fix felületen használjuk, de a megfelelő (kevésbé kényelmes) kéztartással elkerülhető ez a macera. A billentyűzet kiosztása lehetne szerencsésebb is, a 'home' és 'end' billentyűk kombinációra helyezése helyett a numerikus pad fölött szívesebben láttam volna őket a multimédiás gyorsbillentyűk helyén. A leütések visszajelzése kissé bizonytalan, és a sűrűbb elrendezés miatt kicsit szokni kell a billentyűk helyét, de összességében véve egyáltalán nem vészes.

NEM A KÜLSŐ A LÉNYEG

A 15,6" képátlójú, 1366×768 képpont felbontású kijelző gyári beállításaira ráfér némi utólagos kalibráció, hogy a TN panelből a lehetőségeihez mérten a lehető legtöbbet hozhassuk ki. A képernyő oldalról ugyan egész kellemes, relatíve torzításmentes betekintési szöget biztosít, függőlegesen eltérve a merőlegestől már komolyan inverzbe fordulnak a színek. Az FHD felbontáshoz szokott szemünknek kissé pixeles kép egyetlen mentsége, hogy az azt előállító hardver aligha indokolja a magasabb felbontást. A processzor munkáját megkönnyítendő egy AMD Radeon 540 kapott helyet 2 GB fedélze-

ti memóriával, mely azért egész tűrhető teljesítményre képes, és nagyon jól jön, ha azért néha-napján elővennénk egy-egy (régebbi) játékot is.

A Seagate által szállított 1 terabájtos merevlemezzel nem fogunk egyhamar kifogyni a tárhelyből, de a maga 5400 rpm-jével ez sem egy szélsebes jószág. Ezt a hiányosságot tovább fokozza tesztpéldányunk gyengus processzora, mely a maga két magjával, négy logikai szálával és csupán 2300 MHz órajelével nem fogja a játékra vágyók igényeit kielégíteni, a modern címekkel alig, de leginkább sehogyan sem tud megbirkózni. Már csak azért sem, mert emellé csupán a Samsung egy darab 4 GB DDR4 RAM modulja társul, és csupán egy bővítési lehetőségünk van. De ugye, ha már az ember laptopot vesz, nem azzal akarja kezdeni, hogy megbontja a hátlapot, és még egy SO-DIMM modult vesz hozzá... Határozottan ez egyben a gyenge pontja a rendszernek, mert ha megtelik a memória, a merevlemezzel való adatcserélgetés (swapping) annak lassúsága miatt komoly hátrány, ha erőforrásigényes munkára, ne adj' isten játékra szánnánk, vagy egyszerűen csak rossz szokásunk egy halom böngészőablakot megnyitva tartani. Egy szó, mint száz, ha nem csak munka céljából keresünk noteszgépet, akkor bizony érdemesebb egy csöppet izmosabb darab után nézni, még szerencse, hogy egy egész sor választási lehetőségünk akad, akár a 330s modellek közt is, csak ehhez ugye cseppet mélyebben kell a pénztárcába nyúlni.

ENERGIAGAZDÁLKODÁS

A masina 52 wattórás akkumulátora sem egy izmos darab, itt is tükröződik az eszköz felépítésének filozófiája: „mindenből pont annyit, amennyi kell". Ez a kapacitás ehhez a felszereltséghez éppen elég egy átlagos üzemidőhöz, és amennyire ez lehet pozitívum, annyira lehet hátrány is, mert az eddigiek teljesen átlagos színvonala után ez még kiemelhette volna a szürke kisegeret a tömegből. Így azonban meg kell elégedjünk egy cirka tizenkét órás készenléti idővel, mely extrém terhelés alatt lecsökken két és fél órára, gyakorlatiasabb oldalról megközelítve tapasztalataink alapján nagyjából hat-hét órát lehet belőle kisajtolni folyamatos használat mellett. Remélhetőleg a komolyabb felszereltségű darabok mellé már nagyobb kapacitású (úgy 72 Wh körül) akkumulátort szerelnek, máskülönben töltőre kötés nélkül ezeket sem lehet játékra használni.

Végül már csak arra nem sikerült rájönnünk, hogy a hűtőventilátor vagy a merevlemez az, ami időnként cicereg, de szerencsére csak időszakosan jelentkezett a dolog. Előbbi viszont egész jól teszi a dolgát, a terheléses teszt során a processzor hőmérséklete 65 C° környékén stabilizálódott, a gép teste főleg bal oldalt és a szellőző kivezetésénél kezdett melegedni. Szobahőmérsékleten határozottan érezhető volt a hőtermelés, de nem forrósodott fel annyira a burkolat, hogy az már kellemetlen legyen. A hűtésnek persze csupán egy mindössze i3-as processzorral és egy alacsony energiaigényű videokártyával kell elbírnia, úgyhogy ez a minimum, amit elvárhatunk tőle. Ha ugyanezzel a rendszerrel vannak szerelve az erősebb példányok is, akkor még talán éppen megbirkózik a rendszer a feladattal, de ez valószínűleg már kellemetlen melegedéssel járhat.

VERDIKT

A Lenovo 330s nálunk járt modelljének dizájnját tükrözi a belső is, melyet egy mondatban úgy lehet összefoglalni, hogy „mindenből csak annyit, amennyi épp elég, egy jottányival sem többet". Egy kis utánajárással lehet találni árkategóriájában erősebb processzorral és FHD felbontású kijelzővel szerelt konkurenst, igaz, gyengébb videokártyával – emellett az erősebb modellek viszont egész jó ár-érték arányt képviselnek.

	TESZTPÉLDÁNY	KÍNÁLAT
Processzor	Intel i3-7020U	Intel i5-7200U,i3-8130U, i5-8250U, i7-8550U
Memória	4 GB DDR4 (+ 4 GB bővíthető)	4 GB DDR4 (+ 8 GB bővíthető)
Videokártya	AMD Radeon 530	AMD Radeon 530, Radeon 535; NVIDIA GeForce GTX1050
Tárhely	1 TB SATA HDD	2 TB SATA HDD, 128 GB PCIe SSD + 1 TB SATA HDD, 128 GB PCIe SSD,256 GB PCIe SSD
Kijelző	15.6" HD (1366×768, TN)	15.6" HD (TN panellel), vagy 15.6" FHD (IPS panellel)
Ár	150 ezer forinttól	150-300 ezer forintig

VISSZAFOGOTT MINDENES

INSPIRON G3 3579

[ÍRTA POZANDR] **Régen járt már Dell készülék a szerkesztőségben, most azonban két hétre megkaptuk a legújabb Dell Inspiront, ami visszafogott eleganciájával sokak hű segítője lehet, ráadásul az irodai felhasználás mellett szórakoztatni is tud!**

Az 1990-es évek közepén bemutatott Inspiron-sorozattal a Dellnek az volt a célja, hogy mindenki által megfizethető informatikai eszközöket gyártson. Ennek megfelelően nem szabad egy Inspiron géptől prémium minőségű anyagokat, extrém funkciókat várni, és ez így van a Dell G3 3579-es laptoppal is. Barna kartondobozban pihen a gép, egy töltőn kívül mást nem ad a gyártó. Kinyitva szemünk elé kerül egy kifejezetten szép, jó fogással rendelkező géptest, különleges, mozaikos mintázata képes megfogni a tekintetet, és bár a borítás műanyag, nem a kopogós fajta, enyhe gumis hatása van, így nem gyűjti az ujjlenyomatokat, ami örvendetes dolog. Nem kell hetente tisztítani, hurrá! Semmi fölösleges csicsát nem kapott a masina, letisztult érzést ad, az egyetlen díszítő elem a fedlapon és a képernyő alatt elhelyezett kék Dell logó. A külső persze csak az egyik része a tesztnek, sokkal fontosabb az, hogyan teljesít egy laptop. Hát így!

A G3 3579 A GYÁRTÓTÓL MEGSZOKOTT MINŐSÉGBEN MUZSIKÁL, AZONBAN EGYETLEN KOMOLY GONDJA, HOGY TELJESÍTMÉNYÉHEZ KÉPEST ELÉG DRÁGA.

ÚJGENERÁCIÓS UTAKON

A Dell eddig az Inspiron 7xxx-szériában jelentette meg játék céljára szánt laptopjait, most azonban tett egy éles kanyart, és az alsóbb kategóriában is indított versenyzőket. Hivatalos oldalán a vállalat gamer típusú laptopként azonosítja tesztünk alanyát – ennek megfelelően a G3 3579 többfajta konfigurációban vásárolható meg, mi egy Intel Core i7 8750HQ CPU-val, 8 GB RAM-mal, 1 TB HDD-vel és 128 GB SSD-vel szerelt változatot kaptunk, amiben a grafikai feladatokat egy Geforce GTX 1050Ti kártya látta el. Ezenkívül a laptopot meg lehet vásárolni 1050-es és 1060-as kártyával is, utóbbinál azonban jelentősen megnő a G3 amúgy sem olcsó ára. A memória egészen 32 GB-ig bővíthető, azonban sem a háttértár, sem a RAM nem kapott külön szervizpanelt, így a laptop egész alsó felét le kell szedni ezek cseréjéhez. A hardver tehát játékra megfelelő, kétkörös hűtést kapott, a ventilátorok azonban nem a gép hátsó felében vannak elrejtve, hanem a középvonaltól egy kicsivel eltolva. Bár a 3579 újabb, az egyik állandó tesztalany, a Rise of the Tomb Raider hasonlóan teljesített, mint a Lenovo Legion Y520-on. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a különbség nem jelentős, de Szíria térképén a mért minimum érték így is 20 fps alatt maradt. Maximumon elérte a 60-at, viszont egy perccel a játék indítása után már ömlött a forró levegő a hőelvezető nyílásokon keresztül, és ez adta a játék alatti tapasztalható tornádó erős hangját is. A gép képes erősen melegedni, de ezt nem a GPU, hanem a CPU okozza, ami hosszabb távon nem biztos, hogy jót tesz a környezeti elemeknek...

Minden másban viszont jól teljesít az Inspiron-sorozat új tagja. A billentyűzet kényelmes, emellett kellemes, fehér háttérvilágítást kapott, a leütési utak kellően rövidek, a gépelés közben nincs zavaró hang, könnyen lehet hosszabb szöveget is gépelni, nem fárad el az ember. A hangok is megfelelőek, még mélyeket is fel lehetett fedezni, így élvezhető minőségben hallgathatunk zenéket, nézhetünk videókat, bár egy jobb minőségű fejhallgatóval az élmény is sokkal minőségibbé válik. Az akkumulátor kellően nagy teljesítményű, videónézéssel simán elment három órát, csak azután kellett megetetni.

ALSÓKATEGÓRIÁS GAMER ÉLMÉNY

A Dell Inspiron G3 egy belépőkategóriás gamer laptop, amin azonban kompromisszumokat kell kötni a jó élményhez. Új játékoknál a felbontás visszaállításával, a grafikai beállítások csökkentésével elfogadható élményt tudunk szerezni, azonban a többéves címeknél már ezzel sem kell megküzdenünk. Az igazi probléma az, hogy a tesztelt konfiguráció ára megközelíti a 400 ezer forintot, ami kicsit sok egy belépő kategóriás gépért, ami néhány területen (pl. csatlakozók) kifejezetten gyengén teljesíti. Igaz, ezért az árért a Dell megbízható szervizhátterét is megkapjuk, de az tény, hogy keresgéléssel ennél jobb ajánlatot is lehet találni a piacon.

Dell Inspiron G3 3579

PROCESSZOR	Intel Core i7-8750 HQ (Max. 4,1 GHz)
MEMÓRIA	8 GB DDR4 2666 Mhz (Max. 32 GB)
KIJELZŐ	Full HD, tükröződésmentes IPS
VIDEOKÁRTYA	Nividia GeForce GTX 1050Ti
HÁTTÉRTÁR	128 GB SSD, 1TB HDD
AUDIO	Waves MaxxAudio® Pro
OPERÁCIÓS RENDSZER	Windows 10
CSATLAKOZÓK	1 db HDMI, 2 db USB 3.1 (Type-A), 1 db USB 2.0
AKKUMULÁTOR	4 cellás, 56 Wh
MÉRETEK	380x258x22,7 mm
SÚLY	2,53 Kg
EXTRÁK	Ujjlenyomat-olvasó

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

VISSZA A DOBOZBA

PlayStation Classic

[ÍRTA DREAMER] Emlékeztek még arra, amikor a Nintendo két és fél éve leleplezte a NES Classic Minit? A nosztalgiakonzol akkora sikert ért el, hogy 2017-ben megérkezett a SNES Classic Mini, ami ugyanakkora sláger lett. Ezek után döntött úgy a Sony, hogy megpróbálkozna valami hasonlóval.

A PlayStation Classicot ősszel leplezték le. A bejelentés váratlanul jött, de sokan örömmel fogadták, végtére is annak a játékeszköznek a miniatűr változatáról beszélünk, amivel a japán cég betört a konzolpiacra, és megalapozta azt a márkát, amit ma már a világ minden pontján ismernek. Ráadásul az eredeti PlayStation konzol megérett az ünneplésre, hiszen Japánban 2018. december 3-án tartotta megjelenésének huszonnegyedik évfordulóját. Ennek apropóján ugyanezen a napon világszerte a boltok polcaira került a mini PlayStation.

A PS Classicnak nem sok dolga volt ahhoz, hogy sikersztori legyen belőle. Elég lett volna az eredeti készülék lekicsinyített mását megfizethető áron a vásárlók elé helyezni, amihez hozzátársítanak pár új funkciót, hogy a modern világban is élvezhető legyen a konzol használata, és persze adnak mellé néhány játszható állapotú, klasszikus címet. Ha olvastatok már korábban a PS Classicról, vagy éppen vásároltatok magatoknak egyet, akkor tudhatjátok, hogy leginkább az utóbbinál csúszott ki a mini konzol lába alól a talaj.

SOKAN KRITIZÁLTÁK A CLASSICOT A JÁTÉKKOLLEKCIÓ HIÁNYOSSÁGAI MIATT, PÉLDÁUL A KONZOLT HÍRESSÉ TEVŐ KARAKTEREK SEM KAPTAK BENNE HELYET.

PICIT MÁS, DE MÉGIS A RÉGI

Prezentáció és a játékfelhozatal tekintetében a PlayStation Classic hozza a kötelezőt. Már a doboza is az eredeti csomagolás mintájára készült, egyedül a hátlap változott, ahol a konzol tulajdonságai helyett a mini kütyü jellegzetességeiről és az azon található húsz játékról kapunk tájékoztatást, belül pedig megtaláljuk az útmutatót, ami szintén az eredeti mintájára lett kinyomtatva. Egyedül a készülék kialakítása az, ami változott: a PS Classic 45%-kal kisebb, mint az elsőgenerációs PlayStation, RCA (AV) kábel helyett HDMI-vel csatlakozik a tévénkre, és USB-n keresztül veszi fel az áramot az aljzatból. (Habár az adapter kimaradt a csomagból, ezt nekünk kell beszerezni, de akár a telefonunkhoz járó gyorstöltővel is pótolhatjuk.) Mérete lévén CD lejátszó nem kapott benne helyet, a fedél csak díszként szolgál, az azt kinyitó gomb pedig új funkciót kapott: a többlemezes játékoknál ennek segítségével lavírozhatunk a diszkek között. A Reset gomb sem a régi már: ahelyett, hogy legyalulná a mentéseket, és visszaállítaná gyári állapotára a PlayStation Classicot, megnyomásával visszaléphetünk a főmenübe, és ekképpen válthatunk a játékaink között, vagy ugorhatunk vissza egy korábban félbehagyott játékba.

A memóriakártyák foglalatai is csak esztétikai szerepet töltenek be, ezek alatt találhatók a csatlakozók, amikbe a csomagban található két vezérlőt köthetjük. Szomorú hír, hogy pakkban nem a híres-neves elsőgenerációs DualShock kontrollereket találjuk (az első DS csak 1997 novemberében látott napvilágot a Nintendo 64 Rumble Pakre adott válaszként), így az eredeti, első kiadású irányítók másolatait markolhatjuk, amik még az analóg karokat is nélkülözik. A készítők az old school memóriakártyás megoldást is lecserélték, mentett állásaink mostantól a belső tárhelyen foglalnak helyet. Voltaképpen a PS Classic esetében a konzol külső jegyeit tekintve csak a Power gomb maradt a régi, és ezzel semmi probléma nincs, a gondok belülről kezdődnek.

EMULÁCIÓ A LEGROSSZABB FAJTÁBÓL

A PS Classicot egy emulációs szoftver hajtja, de sajnos abból sem egy, a Sony mérnökei által tervezett, saját szoftverrel van dolgunk, hanem egy nyílt forráskódú, az internetről ingyenesen leszedhető emulátorral. A Nintendo is hasonló húzást követett el a Switch esetében, az eShopból megvásárolható klasszikus játékokat is ezzel a módszerrel bírják működésre, vagy ott a Microsoft és az Xbox One, ami szintén emulációs megoldással éri el a visszafelé kompatibilitást a korábbi generációkra megjelent játékaiknál. Sőt, a Sony a PlayStation 2, a PlayStation Portable (PSP) és a méltatlanul elfeledett PS Vita konzolokon mind használt teljes vagy részleges emulációs trükköket, és ezek remekül működtek. De elég csak arra gondolni, hogy az emulátor-közösség mennyi időt és energiát beleölt abba, hogy tökéletesítsék, vagy éppen javítsák a régi PlayStation-játékok futtatását más hardvereken. Ezek alapján okkal számítottunk arra, hogy a PS Classic esetében sem lesz gond, de sajnos csalódnunk kellett. A mini konzolon a PCSX kapott helyet, ami a legismertebb és legkönnyebben elérhető PlayStation emulációs szoftver, ebből is a frissebb, ReARMed nevű változat köszön vissza ránk. A program annak ellenére, hogy első ránézésre tökéletesen visszaadja a korabeli játékok hangulatát, számos audiovizuális hibával küzd. Ráadásul, ha olyan alapon futtatjuk, amilyet a készítők nem vettek figyelembe a szoftver megírásakor (ilyen például a PS Classic), akkor újabb hibákba fogunk ütközni. A mini konzolon helyenként torzul a zene, lelassul, a kép élessége elveszik, mosottá válik, az áttűnési effektek szemcsésség válnak, stb. Szemmel látható a különbség az eredeti megjelenés és az emulációs megoldás között.

A másik égbekiáltó probléma a játékok verzióját érinti. A PS Classicon helyet kapott húsz játékból kilencnél PAL verziójú, azaz az európai sztenderdre szabott változatot kapunk. 60 Hz helyett 50 Hz-es támogatással futnak, ami az USA-ban vagy japánban készült játékok esetében komoly gondokat okoz. A zenék, az animációk mind a 60 Hz-es megjelenítéshez vannak igazítva, ezért ha azt 50-re csökkentjük, a játékok lassabban futnak, vagy képkockákat hagynak ki, hogy behozzák a lemaradást. Ez a '90-es években egy létező és frusztráló jelenség volt, azonban a HDMI korszakában szerencsére ritkán találkozunk ilyesmivel. Azonban a PS Classic esetében nem sikerült kikerülni a problémát, az olyan címek, mint például a Grand Theft Auto, a Tekken 3 és a Resident Evil, hogy csak egy párat említsek, mind lassabban futnak az elvárt gyorsaságnál. Itt pedig most nem a PC elitista beszél belőlem, aki azért sír, mert nem tud 60 fps-sel csihi-puhizni, hanem a sértett PlayStation-rajongó, akinek fáj a lelke, amiért játék közben 20 fps alá esik a GTA. Ha elővesszem a fiókban csücsülő PS Vitát, vagy az okostelefonomat, még akkor is jobb játékélményt kapok, mint amit a PS Classic nyújt, és erről nem a hardver tehet. A specifikációt nézve a Classic kellően fel van szerelve ahhoz, hogy gond nélkül futtassa a csomagban található játékokat, itt a hibát szoftveresen kell keresni, és bizony vissza lehet vezetni az emuláció hiányosságaira. Öröm az ürömben, hogy az NTSC-s játékok szépen eldöcögnek a mini konzolon, ott csak a fent említett látható és hallható hibák ütköznek ki néha-néha.

A kérdés adott: ha a PAL-verzió ennyire rossz, és az NTSC-nél csak kisebb problémák vannak, akkor miért nem erre szorítkoztak a Sonynál, amikor összedobták a PlayStation Classicot? Sokat tűnődtem rajta, és őszintén szólva egyetlen jó indokot találtam a PAL mellett, ez pedig a lokalizáció volt. Az amerikai megjelenések javarészt csak egy-két nyelven voltak elérhetők, az európai változatok azonban széleskörű támogatással érkeztek. A megszokott angol és japán hang és felirat mellett Európában németül, franciául, spanyolul, portugálul, csehül, lengyelül és számos más nyelven szólaltak meg kedvenceink, és ha megnézzük azt a 9 játékot, amiknek a PAL-változata került a PS Classicra, akkor észrevehetjük, hogy ezeknek a többsége mind húzócím, amiknek minél nagyobb közönséget kell megszólítaniuk, akár szó szerint. A cél minden bizonnyal a vásárlók elégedettségének növelése volt, azonban azzal a húzással, hogy a helytelenül optimalizált verziókat tették a Classic mellé, számos vevőt inkább elidegenítettek a vásárlástól.

Ezek után fájó szívvel, de csak azt tudom mondani, hogy a PlayStation Classic nem éri meg az árát. Sajnos. Kár érte, mert egy picivel több odafigyeléssel sokkal több lehetett volna belőle egy egyszerű gyűjtői darabnál. G

PLAYSTATION CLASSIC JÁTÉKOK LISTÁJA:

NTSC: N PAL: P

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írták: AliceWake és Pozandr

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Bort, búzát, áldást, békességet, mindenkinek boldog új évet! – tartja a népi mondás, és 2019 első hónapjának Levrovjában nekem is ezzel kell kezdenem. Elmúlt a karácsony, a szilveszter (hét órám van leadásig), remélem, megúsztátok komolyabb fejfájás nélkül az újév napját, hogy aztán újult erővel folytassátok a munkát, iskolát – kinek mi a feladata. – Pozandr

Három óra van 2019-ig, egy óra múlva pedig raklapnyi gyertyát engednek a Bledi-tóba, és még egy pohár bort sem ittam. Ennek persze a januári megjelenéskor semmi relevanciája nem lesz, de pillanatnyilag más nem jut eszembe, csak egy bögre forralt bor a parton. Hosszú és eredményes új évet mindenkinek! – AW

VILLÁM BF

Hát én most a Battlefield V-öt pörgetem, bár ahhoz képest, hogy mekkora hype volt körülötte a baráti köreimben, kicsit csalódtam benne. Elég sok bug van benne, a textúra is hajlamos eltűnni, és a kampány mód is elég rövid lett a Battlefield 1-hez képest, de attól függetlenül nagyon élvezetes játék lett, és kíváncsian várom a battle royale **(Battle Royale volt [a film], van [Playerunknown's Battlegrounds, Fortnite stb.]; és lesz [hogy milyen formában, az a jövő zenéje]. – Pozandr)** módját, és remélem, hamar javításra kerülnek ezek a kis hibák. ***(Egy mondat a Battlefieldről. Ahol Battlefield van, ott Battlefield van, nem csak a puskacsőben, nem csak a börtönökben. – AW)***

ICHIGO

A rövid levél is jó levél, annak is örülünk. Köszi, hogy írtál! – Pozandr

BOSZORKÁNYSÁG

Üdv! A legtöbbet az elmúlt hónapban a Witcher első részével játszottam. Egy tökéletesen megírt és kivitelezett játék, amit a magyar szinkron jól megfűszerez. A történet kiváló, csavaros, érdekes, a tájak szépek, változatosak, ugyanúgy, mint a karakterek. És főleg az jó érzés, hogy több vagy, mint egy karaktert irányító személy, mivel más emberek sorsáról is dönthetsz: ki mellé állsz, kit engedsz el, kit ölsz meg, és szerintem minden embert megfog az ilyen. 54 órámba telt, de 1 órát se bántam. A szinkron egy-két helyen hibás, mint a híres Vesemirrel való beszélgetés, de azért rendben van, jól passzol mindenkihez, amit kapott. **(Azért valljuk be, eredetiben még jobb. – Pozandr)** A végére meg, hogy kiderül, mi is áll mindezek mögött, arra nem számítottam. ***(Arra én sem számítottam volna, általában az szokott kiderülni, ki áll a dolgok mögött. – AW)*** A CD Projekt Red csapattól meg még mindig imádom a játék végén elhelyezett kis videókat, amelyek sejtést adnak a következő rész eseményeire. **(Ha már a Witchert végigjátszottad, kiadom az ukázt: újévi feladatként vidd végig a második és harmadik részt. Ha az elsőt élvezted, akkor ezeket imádni fogod! Márciusra várom a beszámolót, hogy teljesítetted a házit. Komolyan. – Pozandr)** ***(A harmadik tényleg kötelező. Én leszek a vizsgabiztos. – Böjti)*** Szépen összerakott mestermű. ***(Ezzel nem vitatkozunk. – AW)*** A 2018-as játék felhozatal sok szép címet hozott, de konfig hiányában nem mind mozgathat meg engem, meg már nem olyan ez az ipar se, mint régen. Legjobban a Farming Simulator 19. része ragadott meg. **(Hidd el, élőben még jobban megragadna! Fantasztikus élmény néhány napot eltölteni egy amerikai farmon. – Pozandr)** Előrendeltem, nagyon vártam, és 5 nappal a megjelenése előtt meg is érkezett hozzám. Fejlődött, szebb lett több jármű, de a technikai oldala még mindig hibás. A munkaerőt mozgató AI még defektes ***(Lehet, hogy nem bug, hanem feature. Ultrarealisztikus segédmunkások. :D – AW)***, meg néhol bugos kicsit a játék. A BF5 amit még szívesen kipróbálnék, de megvevésre annyira nem fogott meg. CoD BO IIII ami multiba talán változatosabb lett ***(Igen, lévén, csak az van. – AW)*** ***(Na, de milyen? A Heistről nem tudok leszakadni, bár ennek nem mindig örülnek az ellenfelek. – Böjti)*** és szívesen ki próbálnám, a kampány annyival. Nem baj, hogy nincs, mivel már úgy is erőltetett, nem tudnak olyat alkotni, mint régen. AC Odyssey megint csak szép-szép, de már nem olyan, mint régen. Ilyen dark souls fajta lett már a sorozat, igaz, izgalmasabb lett talán a küzdelem, mint a régi, de már nem AC az egész. ***(Jót tett neki, hogy nem olyan, mint régen. Ez a vérfrissítés kellett a sorozatnak. – Böjti)*** Sok játék jön, mint mindig, de talán már gyengébb a felhozatal, mint régen. Ami játékot a legeslegjobban várok az a Metro exodus lesz majd, jövőre sokat várok tőle. ***(#Metoo. – AW)*** Hát ennyi, remélem, nem írtam sokat, se rosszat. A hibákért elnézést kérek, de a nyelvtanórák sose voltak a kedvenceim. A játékok világa viszont sokat jelent nekem, már gyerekkorom óta el tudtam bennük mélyülni rendesen. Egy új világ, izgalmas dolgok nyíltak meg felém, amik elterelték a rosszakról a figyelmemet. **(Azért ne csak ezek legyenek a rosszak terelői. Megnézni egy szép naplementét, beszélgetés a családdal, egy jó könyv mind gyógyír lehet a beteg léleknek. – Pozandr)** ***(Nekem sem volt könnyű az elmúlt pár hónap, egyedül meg különösen rossz a karácsony, de mindenben meg kell látni a szépet, ez az élet nagy titka. – Böjti)*** Mint az iskolai bántalmazások és a többi. **(Na, azt meg pláne meg kell beszélni a szülőkkel! – Pozandr)** ***(Ugye, ilyesmi nem veled történt?!!!!! -AW)*** Mindig nagy odafigyeléssel tekintettem a karakterek felé. A Call of Duty sorozat sokáig kedvencem volt és sok részből mai napig felidézem a karakterek neveit. Új dolgokat fedezhettem fel egy Lotro játékban harcolhattam a jó ügyért. Csodás építményeket hozhattam össze a minecraftban és a Terrariaban. Lehettem a hős, aki mindenkit megment, mint a Call of duty sorozatban, és lehettem mezőgazdász bajnok, mint a farming simulatorban. **(Ámen! – Pozandr atya)**

LÁSZLÓ

Mindig öröm olvasni arról, ha valaki nem egyetlen műfajhoz, stílushoz ragaszkodik, mert így sokkal több szórakozáshoz juthat szabadidejében. Én magam gamer pályafutásom kezdetén FPS-rajongó voltam, aztán az évek alatt bennem is kifejlődött az igény a változatosságra, így ma már ugyanúgy tudok élvezni egy RPG-t, egy verseny- vagy éppen sportjátékot, mint egy Doomot. Az egyedüli, amivel nem igazán boldogulok, a stratégia, de hát ez van, nem lehetünk tökéletesek. – Pozandr

Valószínűleg a játékipar, nyilván a profitmaximalizálás mögött, valahol mélyen, látszólag egyre jobban titkolt szándéka ez lenne, de őszintén bízunk benne, hogy a valóságban sem ért olyasmi, aminek nem lett volna szabad. – AW

A HÓNAP LEVELE

Sziasztok! :)

A karácsonyi szabadság alatt sokat filozofáltam azon, hogy mégis hogyan írjam meg e levelemet. **(Tollal? Füzetbe? Billentyűzettel gépen? – Pozandr)** ***(Technikailag láthatóan jól megoldottad. Itt a levél. – AW)*** Nem szeretnék tudományos részletekbe bocsátkozni, lévén ez a rövid Levrovos levél nem is a megfelelő hely ennek ***(Spoiler: nem lesz rövid – AW)***, inkább csak az érzéseimet és tapasztalataimat írnám le.

Régóta játszom a World of Warcrafttal, és lévén nem is oly' régen érkezett meg a 8.1-es frissítés, egyre inkább szembetűnő az az irány, amelyet az MMO-ipar vett, és amelynek súlyos kihatása van az egyik legklasszikusabbnak ***(Ilyen szó biztos, hogy létezik? – AW)*** ***(Igen, létezik. :) – A korrektor)*** mondható MMO-ra, a WoW-ra. Aki nem ismerné, annak egy kis háttérinformáció: A WoW 4. Kiegészítőjének végén érkezett egy új mechanika, az úgynevezett Titanforging, amely annyit tesz, hogy a megszerzett felszerelésünk lootolása során van rá esély, hogy magasabb szintet kap, és így erősebb verzióban kapjuk meg ugyanazt a fegyvert/páncélt. Ez a rendszer az utóbbi kiegészítők során mindvégig bent maradt a játékban, és olyan szerves részévé vált, hogy manapság a high-end progress egyik meghatározó eleme ez az RNG-alapú karaktererősödés. Ez a rendszer beleillik az elmúlt évek vezető játékipari cégek által diktált Lootboxok és az RNG által diktált trendbe. Hogy mi is a problémám? Míg a klasszikus MMO-k során, így a WoW-ban is, amennyiben egy endgame bosst sikerült jobb létre szenderítened, volt rá esély, hogy kidobjon egy nagyon erős fegyvert. Ez a fegyver azt mutatta, hogy te elértél valamit a játékban, hogy nehéz küzdelmek árán sikerült megszerezned egy olyan fegyvert, amivel tényleg kitűntél a játékosok közül, amely valódi erőt adott neked Ezek a fegyverek név szerint ismertek voltak a játékosok által, és megkülönböztető külsejük tényleg adott egy afféle character progression érzést a játék során. Még nagyobb volt a presztízse az adott játékosnak, ha ez egy kiemelten hosszú és lassú út vége volt.

Azonban ami egy feltűnő trend, hogy az MMO-k, így a WoW is egyre inkább az egyjátékos élményre épít, magát a játékos karakterét helyezi a világ és a történetmesélés középpontjába. Többé már nincs

vertikális endgame progression, ahol különböző, rendkívül hosszú küldetéseket kell teljesítenünk ahhoz, hogy tovább haladhassunk a fejlődéssel és erősödéssel. A mai játékban minden horizontálisan elérhető a játékosoknak, a content összes része azonos erejű tárgyakat dob a titanforging rendszernek hála, és a vertikális előrelépés már csak a szerencse függvénye, afféle szerencsejátékká változtatva az előre menetelt. Ez bizonyos szempontból jó: Annyira tudunk örülni, ha egy cuccunkat Titanforgedként kapunk meg, mint ha a csapatunk lő egy gólt a VB-döntőn. A különbség azonban a hosszútávú, lassú, vertikális progressel ellentétben az, hogy ez az öröm pillanatnyi, majd pedig rögtön újabb élménylöketre várunk, egy újabb jackpot pörgetésre, ami ismét kis ideig kielégíti ezt az igényünket. A titanforging, illetve maga a loot rendszere elért arra a szintre, ahol a játék során történő character progress már nem egy kaland, már nem egy valódi fejlődési ív nagy ugrásokkal, hanem egy kaszinó, melyben egy félkarú rabló karját húzogatod naphosszat, hogy az adott tárgy, amit dob egy szörny, az erősebb szint legyen, mint ami alapból jön. A tárgyaknak többé nincs nevük, elidegenedtek a játékosoktól, csupán két indikátora maradt, amilyen statokat nyújt, illetve maga a szintje, amelyre pedig egyetlen hatás hat, az RNG az item dobása során. A játék szépen lassan egyre monotonabbá válik, nem érezzük azt a motivációt, hogy csupán egy nyers szám miatt lépjünk be, és haladjunk bármilyen content teljesítésével. Nem érezzük azt, hogy a tetteinknek lenne súlya, látható eredménye. Nem érezzük azt, hogy továbbra is egy epikus kaland részesei lennénk, akárhogyan is sulykolja belénk a történetvezetés. Aki a lehető legnehezebb, Mythic szinten teljesíti a raidet, kaphat olyan felszerelést, mint az, aki elképesztően szerencsés egy Mythices dungeon során, mely hatványozottan könnyebb nehézségi szinttel kecsegtet.

Ezen rendszer a WoW véleményvezéreit is megszólalásra serkentette, és egyelőre kétséges, hogy milyen irányba halad tovább a játék fejlesztése. ***(Valószínűleg ez pont nem érdekli a Blizzardot. A főkönyvi kimutatás annál inkább. – AW)*** Ami biztos, hogy a WoW Classic fogadtatása fontos visszajelzés lehet a Blizzard számára a további tervezés során. **(Na, ez a levél majdnem felért egy tudományos értekezéssel. – Pozandr)**

Köszönöm a lehetőséget, kiváncsi vagyok, hogy ti mit gondoltok erről a rendszerről! ***(Ez nem játékspecifikus, csak egy társadalmi szintű jelenség plasztikus kivetülése és megvalósulása egy specifikus szegmensben is. – AW)*** További kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új évet kívánok mindenkinek! (UI: Cikk kész?) **(Igen, már karácsony előtt megvolt a 90%-a, de ezt csak Böjti kérdezheti. – Pozandr)** ***(Kész. – AW)*** KRISZTIÁN

Én a magam részéről szeretek küzdeni, mind az életben, mind a játékokban, és az sem érdekel, ha némely esetben lehetetlennek tűnő dolgokra kell vállalkoznom emiatt, mint például egy 500 oldalas szakszöveg lefordítása. Nem szeretek csalni, a titanforging viszont bizonyos szempontból a csalás egyik fajtája, elvégre jutalom kemény munka és befektetett idő nélkül. Nem szép dolog, de erre tart az ipar. Sajnos. – Pozandr

Sajnos vannak, nem is kevesen, akik, hogy mondjam, nem szeretnek tenni a sikerért, előmenetelért és megbecsülésért. Viszont játékot vásárolnak. A fejlesztők pedig alkalmazkodnak az igényekhez, ha azt szeretnék, hogy ez így is maradjon. De ez nem csak a játékok területén figyelhető meg. Nagyjából minden síkon permanens degradáció megy végbe. – AW (Nem kifejezés, hiszen már azért is fizetünk, hogy ne kelljen okosodnunk, majd a mindenféle okoseszköz elvégzi a legegyszerűbb számítási feladatokat, meg tisztában lesz a történelemmel. Csak, ugye, van egy alapműveltség. – Böjti)

VR

A VR körül már azóta egész sokat pörgött az agyam, mióta közeledett az Oculus Rift és a HTC Vive megjelenése. **(És mi a helyzet a PS VR-rel? Persze, tudom, PC-n az igazi, de most ez a VR szentháromsága. – Pozandr)** Egy olyan, kvázi teljesen új perspektívát és élményt kínált, amit oly' nehéz elképzelni, amíg nem próbálja az ember. Kijött mindkét termék, amit jó ideig csak távolról szemléltem, vártam, hogy mi sül ki belőle, beváltja-e a hozzáfűzött reményeket, vagy egy, a Kinecthez hasonló jópofa, de mellőzhető apróság lesz? **(Apróság az biztos nem lesz, mert azért van mérete. – Pozandr)** ***(Pedig a Kinect is elég vagány volt anno, de tény, hogy mellőzhető. Kivéve, amikor a vevő lázasan Kszinez Bevetítőt keres a Zikszbokszhoz. Bevetítőt. Ami belevetít a tévébe. Tudod, Kszinez Bevetítőt. – AW)*** Már kijött az Oculusnak is a saját controllere, mikor egy számomra roppant szimpatikus, gameplay videókat készítő youtuber videóin rendkívül elnyerte a tetszésem, és kezdett bennem komolyan érni, hogy eljött az idő a választásra: Rift, vagy Vive? **(Számomra a PS VR a nyerő, de szigorúan a második generáció. – Pozandr)** ***(Azért a Vive komolyabb szerkentyű. – AW)*** Jött aztán a bejelentés: Skyrim VR először PSVR-ra, majd pedig Vive-ra. Az akkor amúgy is Vive felé billenő dilemmám meg is pecsételődött és „véletlenül" útnak indítottam otthonom felé egy Vive-ot és a hozzá dukáló videokártyát. **(Családod mit szólt az egész „véletlenül" leapadó bankszámlához? – Pozandr)** ***(Ezek szerint eleve komoly konfigod lehetett. – AW)***

Mióta beszereztem (tavaly november), az egyik dilemmám megoldódott: Kinect sorsára jut, vagy több annál? Több. Sokkal-sokkal több. És hogy miért? Arról hosszas órákig (napokig?) lehetne beszélgetni, de csak hogy pár, mostanában az agyam hátuljában motoszkáló gondolatot előrántsak az esemény alkalmából. ***(Nyuszit nem? És ha adok kalapot? – AW) (Aww, én szeretném látni a nyuszit. Azok olyan cukik. – Böjti)*** Az nagyon hamar, egyfajta kellemes sokk-ként ért a Vive-val kapcsolatban, hogy elképesztően át tudja verni az ember agyát. Tériszonytól a tengeribetegségig sok mindent ki tud váltani **(Ezt mindenki tanúsíthatja, aki már kipróbálta a virtuális valóságot. – Pozandr)**, de egy biztos, hogy nagyon hatásosan varázsolja elénk a teljes, szinte kézzel fogható, immár valóban 3D-s világokat.

A karácsonyi szünet alatt elég sokat játszottam a Fallout VR-ral, ami közben arra lettem figyelmes, hogy huzamosabb ideig a lehangolóbb területein barangolva bizony eléggé le tudja húzni az embert. Persze nem arról van szó, hogy fél óra egy lepusztultabb, zárt épületben eltöltött játékidő után magzatpózban zokognék a padlón **(Ne is, mert ha egy idegen meglátna, még kihívná az orvosokat. Azt pedig senki nem akarja, nem igaz? – Pozandr)**, de az a fajta közvetlenség, amit a VR létre tud hozni, valahogy ilyen téren is intenzívebb. Ezzel kapcsolatban azon kezdtem el törni a fejem, hogy vajon egy mentálisan arra fogékonyabb embernél vajon tud-e jelentősebb lelki ingadozást okozni, kvázi „meg tud-e őrülni tőle"? ***(Persze. Megőrülni bármitől lehet. – AW)*** A másik a tengeribetegség: Sajnos jómagam is ha nem teleportáló, hanem közvetlen mozgást választok játékokban, bizony megszédülök. **(Igen, ezt kéne elsősorban kiküszöbölni, mert addig nem fog tömegesen elterjedni. – Pozandr)** ***(Nekem pont attól lesz olyan színem, mint egy másnapos romulánnak. Csak a hagyományos mozgást bírom. – AW)*** Leküzdhető-e ez az állapot, hozzá tudja-e szoktatni magát az ember? Én kicsit próbálkoztam, azt hiszem valamennyi sikert értem is el, de még nem voltam elég kitartó, hogy ezt teljes magabiztossággal alá tudjam támasztani. **(Lehet edzeni, de az agyat 100 százalékosan becsapni nem. – Pozandr)**

Ha ezen a ponton úgy tűnne, hogy a VR egy rossz vagy káros dolog **(Az a cigaretta, a drog és az alkohol. Gondolj bele: egy évig nem dohányzol és nem iszol [simán meg lehet tenni!], és veszel egy Vive-ot meg egy csúcskategóriás kártyát, ami sokkal hasznosabb, mint az előbbiek. – Pozandr)** akkor hadd térjek át pár más aspektusra, amik mostanában foglalkoztattak, és hadd oszlassam el ezt a kételyt: Nem, a VR nemhogy egy rossz, hanem szerintem az egyik legjobb dolog, ami a játékiparral történt már igen régóta! Mivel a VR még nagyon új, az látszik, hogy a nagy kiadók még elég szégyenlősen kezelik ***(Plusz, irtó drága a hardver, ami meghajtja. – AW)***, nem sok nagy befektetés született még játékfejlesztés fronton. **(Pedig tökéletesen alkalmas lenne világépítésre! – Pozandr)** Ez viszont úgy tűnik számomra, hogy egyfajta kapu is a „kicsiknek". Egy új technológia új kihívásokkal, új lehetőségekkel, és akik ezt ügyesen megfogják, azok alacsony költségvetéssel és jó kivitelezéssel bizony hatalmasat szakíthatnak (BeatSaber!).

A végére egy utolsó, kallódó gondolat: Mennyi minden újat tud nyújtani ez az új perspektíva más területeken? Egy ház alaprajzát megnézni már elég informatív, látjuk nagyjából az arányokat. Ha 3D-ben lemodellezve megnézzük egy monitoron, az még jobb. Na de mi van, ha ugyanebbe a modellbe „bemászunk" egy VR szemüveg segítségével? ***(A mobilos AR is ilyesmikkel próbálkozik. – AW)*** Na akkor már ténylegesen érezzük a teret. Milyen jó is lenne, ha minden ingatlanközvetítőnél, vagy új ház tervezése közben lehetőség lenne erre :-) ***(Valószínűleg lesz. – AW)***

Végszónak pedig: Ha valaki dilemmában van, hogy megéri-e befektetnie egy komolyabb VR készülékbe: Megéri. Minden egyes forintot. ***(S.z.e.r.i.n.t.e.m. is! Bár én csak egy PSVR-ral bohóckodok, de már az is élmény. – AW)***

Remélem nem lett túl hosszú a levelem,
Üdv, LŐRINCZ CSABI

A VR nem új dolog, de nem is elég idős. Valóban, határtalan lehetőségek vannak benne, és az általad említett példa is remek, de az csak egy része annak, amit a jövő tartogathat számunkra. Nem tudom, mennyire vagy fiatal, de érdemes megtekinteni a Johnny Mnemonic – A jövő szökevénye című filmet, Keanu Reevesszel a főszerepben. Az 1995-ös film már akkor bemutatta, hogy ezeket a szemüvegeket mire lehet majd használni. Az tény, hogy sok dolog először a filmekben, játékokban jelenik meg, hogy szépen lassan onnan szivárogjon be az életünkbe. És bár az internetet még nem úgy irányítjuk, mint Johnny irányítja azt 2021-ben, lehet, hogy ennek is eljön az ideje pár éven belül... – Pozandr ***(Mondjuk, 2021-ben? Hajjaj, az már közel van. – Böjti)***

Ennyi volt az év első Levrovja, AliceWake és jómagam is itt leszünk egész évben, hogy beszélgessünk veletek, és persze igazi megmondóemberként elmondjuk a véleményünket. Üdv, Pozandr és *AliceWake*

ELŐZETES

ESCAPE FROM TARKOV

Visszatérünk a lövöldözős játékok egyik legnagyobb reménységéhez, hogy sokhónapnyi fejlesztés után megnézzük, hogy áll a tartalom, mik a lehetőségek, mennyire mélyült a játékmenet a korábbi verzióhoz képest.

ELŐZETES

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

A TW-sorozat eleddig már számos történelmi témát feldolgozott, ám az ősi Kína nem tartozott ezek közé. A Three Kingdoms ezen változtat, mi pedig Londonba utazunk, hogy személyesen próbáljuk ki a játékot.

TESZT

ASHEN

A lapzárta utolsó napjaiban esett be hozzánk a Dark Souls-klónnak mondott Ashen, ezért a tesztet csúsztattuk kicsit, hogy tényleg releváns véleménnyel szolgálhassunk róla. Plusz az idegeinkre is szükségünk van.

TESZT

DAYZ

Szintén decemberben jelent meg a régóta korai hozzáférésben lévő DayZ végleges változata (annyira régóta készült, hogy azt hittük, soha nem is lesz kész), ám természetesen nem feledkezünk meg róla sem.

A részletekért, speciális programjainkért, árainkért vagy foglalásért kövessetek minket Facebookon, vagy töltsétek le saját applikációnkat!

✓ LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

App Store
Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL VAGY VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BARCRAFT

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

Barcraft italkupon

BARCRAFT
ESPORT & GEEK BAR

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

FEBRUÁR 07-ÉN

JELENIK MEG

MINDEN, AMIT A ROCKZENE
VILÁGÁRÓL TUDNI AKARTÁL!
HÍREK, INTERJÚK, ALBUM- ÉS KONCERTISMERTETŐK, HANGSZERTESZTEK
AJÁNDÉK CD: HAMMERED 2018 DUPLA VÁLOGATÁS – AZ ÉV 39 LEGFONTOSABB HAZAI DALA
METAL & HARD ROCK
HAMMER
WORLD
WWW.HAMMERWORLD.HU
No. 310
2018/12
2019/01
990 FT
124 OLDAL
AJÁNDÉK 2CD!
HAMMERED 2018
INGYENES DUPLA VÁLOGATÁS CD
2018 LEGFONTOSABB ROCK/METAL
DALAI ÉS LEGJOBB ÚJ BANDÁI
TÖBB MINT 150 PERCNYI ZENE,
EXKLUZÍV FELVÉTELEKKEL!
POSZTEREK
NIGHTWISH
TANKCSAPDA
Slipknot
TANKCSAPDA
OPETH » NIGHTWISH » SOILWORK » DAVE LOMBARDO
BLOODBATH » STRIKER » SIGH » ARCHITECTS
WALL OF SLEEP » HATE ETERNAL » UFO » WARRANT
CHAPEL OF DISEASE » PHOENIX RT » SVARTIDAUDI
KISS | KREATOR | DIMMU BORGIR | WITHIN TEMPTATION
HAMMERWORLD.HU
FACEBOOK.COM/HAMMERCONCERTS
METALSHOP.HU

ROG ZEPHYRUS S

VÉKONY DIZÁJN, HATALMAS TELJESÍTMÉNY

A VILÁG LEGVÉKONYABB GAMER LAPTOPJA

8. Generációs Intel® Core™ i7 processzor
GeForce® GTX 1070

KOMPROMISSZUMOK NÉLKÜLI KIJELZŐ SZUPER KESKENY KERETTEL

144Hz képfrissítés, és villámgyors 3ms válaszidő, a szuper sima elmosódás mentes játékért

SZABADALMAZTATOTT ROG AAS HŰTŐRENDSZER

Innovatív szellőztetés és nagy teljesítményű 12V-os ventilátorok a rendkívül vékony vázon belül

AURA SYNC RGB MEGVILÁGÍTÁS

Hangold össze lapotopod világítását a perifériákkal az AURA SYNC segítségével

intel
CORE i7
8th Gen

Keresd a Digiprimenál.

dP DIGIPRIME.HU

WWW.DIGIPRIME.HU | INFO@DIGIPRIME.HU | +36(70)286-4298 | 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B

ASUS